AUTO-INICIACIÓN en el TRADICIÓN GOLDEN DAWN

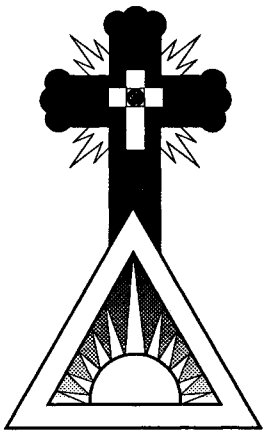
Un Completo Plan de estudios de Estudio para Ambos los Solitario Mago y el Trabajando Mágico Grupo

CHIC CICERO
SANDRA TABATHA CICERO

Serie Golden Dawn de Llewellyn

AUTO-INICIACIÓN

en la Tradición Golden Dawn



Un Currículo Completo de Estudio
para el Mago Solitario
y el Grupo Mágico de Trabajo

Chic Cicero
Sandra Tabatha Cicero

1998
Llewellyn Publications
St. Paul, Minnesota 55164-0383, U.S.A.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN *xiii*

CAPÍTULO UNO: EL GRADO NEÓFITO *1*

Las Formas Divinas de las Estaciones Visibles. Oficiales Primarios de los Grados Exteriores Ceremonia de Iniciación. La Primera Conferencia de Conocimiento. Sección 1: Los Elementos. Sección 2: El Zodíaco. Las Triplicidades. Las Cuadruplicidades. Los Signos. Sección 3: Los Siete Planetas Antiguos. Los Nuevos Planetas. Sección 4: La Qábala. Sección 5: Los Sephiroth. Sección 6: El Alfabeto Hebreo. Una Conferencia Adicional—Los Pilares. Trabajo Ritual para el Neófito. La Varita Exterior de Doble Poder. La Cruz Qabalística. El Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Usos del Ritual del Pentagrama. La Adoración al Señor del Universo. Meditación para el Grado 0 = 0 de Neófito. Adoraciones Diarias. La Berakah. El Rito de Equilibrio Elemental. Ejercicio de Conciencia Corporal. Ejercicio de Conciencia Extrasensorial. Lecturas Sugeridas. Exámenes.

CAPÍTULO DOS: EL GRADO ZELATOR *97*

Formas Divinas de los Grados del Orden Exterior. Formas Arcangélicas del Grado Zelator. La Ceremonia de Iniciación. La Segunda Conferencia de Conocimiento. Sección 1: Astrología Básica. Las Casas. Los Meridianos. Sección 2: Alquimia Básica. Términos y Símbolos Alquímicos. Sección 3: Los Elementales. Sección 4: Tetragrámaton y los Querubines. Sección 5: Qábala. Las Letras Hebreas. Los Cuatro Mundos y los Diez Cielos. Los Nombres Divinos Atribuidos a los Sephiroth. Las Jerarquías Zodiacales. Sección 6: Correspondencias de la Tierra. Piedras Preciosas y Minerales. Deidades de la Tierra. Sección 7: Adivinación y Geomancia. Sección 8: Correspondencias de Malkuth. Sección 9: Imágenes y Diagramas Rituales. Una Conferencia Adicional—Las Tribus de Israel y los Signos Zodiacales. Trabajo Ritual para el Zelator. Meditación para el Grado 1 = 10 de Zelator. Ejercicio de Relajación. Una Meditación sobre los Cuatro Mundos Qabalísticos. Una Invocación al Elemento Tierra. Lecturas Sugeridas. Algunas Sugerencias Finales. Exámenes.

CAPÍTULO TRES: EL GRADO THEORICUS *223*

Las Formas Querúbicas del Grado Theoricus. La Ceremonia de Iniciación La Tercera Conferencia de Conocimiento. Sección 1: Astrología Básica. Los Aspectos. Elaboración de una Carta Natal. Interpretación de un

Horóscopo. Aspectación. Sección 2: Alquimia Básica-Operaciones Alquímicas. Sección 3: Entidades Espirituales. Sección 4: Qabalah-Las Partes del Alma. Sección 5: Correspondencias de Yesod. Sección 6: Correspondencias del Aire. Perfumes e Inciensos. Seres y Deidades del Aire y el Cielo. Sección 7: Correspondencias de Luna. Deidades Lunares. Planeta Complementario-Saturno. Sección 8: Plantas y Hierbas. Espíritus de las Plantas y la Naturaleza. Sección 9: Insignias y Diagramas de Admisión. Conferencia Adicional-Lateral-La Luna y el Árbol de la Vida. Trabajo Ritual para el Theoricus. Meditación para el Grado 29 del Theoricus. Respiración Rítmica. La Respiración Purificadora. Conciencia Mental. Conciencia del Habla. Un Ejercicio Simple de Adivinación con Cartas. Una Meditación sobre las Partes del Alma. El Camino 32 de Tau. Un Viaje por el Camino 32 de Tau. Una Invocación al Elemento del Aire. Lecturas Sugeridas. Algunas Sugerencias Finales. Exámenes.

CAPÍTULO CUATRO: EL GRADO PRACTICUS 325

Los Misterios Samotracios. Formas Divinas de los Kabiri. Los Oráculos Caldeos. La Ceremonia de Iniciación. La Cuarta Conferencia de Conocimiento. Sección 1: Insignias y Diagramas de Admisión. Sección 2: Figuras Lineales y Cuadrados Mágicos. Polígonos y Polígramas. Cuadrados Mágicos. Sección 3: Qabalah Literal. Gematría. Aiq Beker. Notaricón. Temurá. Sección 4: Correspondencias de Hod. Sección 5: Correspondencias del Agua. Seres y Deidades del Agua. Sección 6: Correspondencias de Mercurio. Deidades Mercuriales. Planeta Complementario-Júpiter. Sección 7: Los Espíritus Planetarios Olímpicos. Sección 8: El Tarot-Una Introducción. Asociaciones Qabalísticas del Tarot. Los Veintidós Triunfos. Una Descripción de los Triunfos del Tarot. Notas sobre el Tarot. Los Arcanos Menores. Las Cartas de la Corte. Conferencia Adicional-Lateral-Sobre la Purificación General del Alma. Trabajo Ritual para el Practicus. Meditación para el Grado 3 = 8 del Practicus. Concentración y Mantra. Desarrollo Psíquico. El Camino 31 de Shin. Un Viaje por el Camino 31 de Shin. El Camino 30 de Resh. Un Viaje por el Camino 30 de Resh. Una Invocación al Elemento del Agua. Lecturas Sugeridas. Algunas Sugerencias Finales. Exámenes.

CAPÍTULO CINCO: EL GRADO PHILOSOPHUS 471

Los Pasajes Bíblicos. Las Formas Divinas. La Ceremonia de Iniciación. La Quinta Conferencia sobre el Conocimiento. Sección 1: Qabalah—El "Cuerpo" de lo Divino. Correspondencias Qabalísticas. Sección 2: El Shem Ha-Mephoresh. Sección 3: Correspondencias de Netzach. Sección 4: Correspondencias del Fuego. Seres y Deidades del Fuego. Sección 5: Correspondencias de Venus. Deidades Venusinas. Complementario

Planeta—Marte. Sección 6: Qabalah—Los Qlippoth en el Árbol de la Vida. Sección 7: Alquimia. Las Herramientas de la Alquimia Práctica. Principios Alquímicos en el Árbol. Los Símbolos Astrológicos y Alquímicos de los Planetas. Sección 8: Insignias de Admisión y Diagramas. Sección 9: El Alfabeto Griego. Sección 10: Adivinación con el Tarot. La Cruz Celta. La Tirada de Diez Cartas. La Tirada de Quince Cartas. Lectura Adicional—Los Tattwas de la Escuela Oriental. Trabajo Ritual para el Philosophus. Meditación para el Grado 4 = 7 de Philosophus. Devoción. Tierra Sagrada. El 29º Camino de Qoph. Un Viaje por el 29º Camino de Qoph. El 28º Camino de Tzaddi. Un Viaje por el 28º Camino de Tzaddi. El 27º Camino de Peh. Un Viaje por el 27º Camino de Peh. Una Invocación del Elemento Fuego. Lectura Sugerida. Algunas Sugerencias Finales. Exámenes.

CAPÍTULO SEIS: EL PORTAL *603*

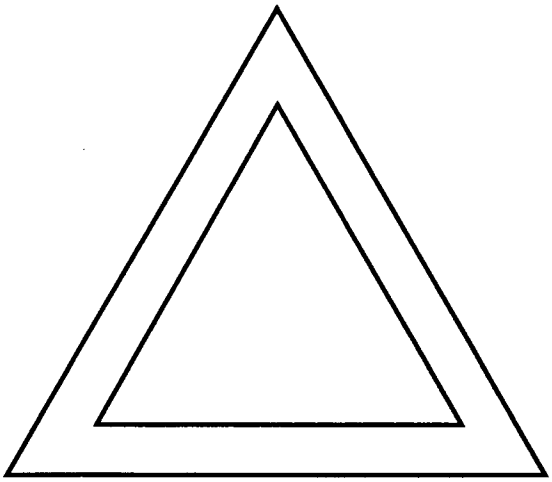
Las Formas Divinas del Grado Portal. La Ceremonia de Iniciación. La Sexta Conferencia de Conocimiento. Sección 1: Sobre el Trabajo a Realizar en el Portal. La Tesis. Las Cruces. Un Dibujo del Árbol de la Vida. Control del Aura. El Árbol de la Vida en el Aura. El Ejercicio del Pilar Medio. Tattwas y Triángulos. Astrología. Adivinación. Autoexploración. Ejercicio de Regresión. Sección 2: Correspondencias del Espíritu. Sección 3: Varitas, Lámens e Insignias de Admisión. Sección 4: Diagramas Rituales. Trabajo Ritual para el Grado Portal. Meditación para el Grado Portal. Desarrollo de la Voluntad. La Práctica de la Esencia Divina. Una Visualización Guiada para el Grado Portal. Trabajo Adicional para el Grado Portal. Lectura Sugerida. Trabajo para el Mago Avanzado. El Ritual Menor de Destierro del Hexagrama. La Apertura por la Torre de Vigilancia. El Ritual de la Rosa Cruz. Invocar Frecuentemente.

EPÍLOGO por Mitch Henson *701*

APÉNDICE 1: Respuestas del Examen *705*

APÉNDICE 2: Tablas de Tziruph *735*

BIBLIOGRAFÍA *739*



Introducción

La iniciación significa "comenzar" o emprender algo nuevo. Es el comienzo de una nueva fase o perspectiva de la vida; el paso hacia un tipo de existencia claramente nuevo. Las características de este evento se marcan por una expansión de la mente para incluir una conciencia de niveles superiores de conciencia. La iniciación representa el crecimiento espiritual; el inicio de una nueva vida comprometida con un conjunto completamente nuevo de principios distintos a los de la sociedad mundana. La iniciación es el precursor de la inmortalidad. La humanidad tiene el potencial de la inmortalidad, pero solo la obtiene cuando hombres y mujeres se alinean con esa esencia espiritual inmortal que subyace en todos los aspectos del universo manifiesto; esa misma esencia espiritual que con demasiada frecuencia es ignorada por la gran mayoría de la humanidad. Obtener esa esencia rara y espléndida es el objetivo supremo de esa parte de la Tradición Esotérica Occidental conocida como magia. La meta de todos los procesos mágicos es la purificación del ser humano natural, es decir, la extracción del oro puro del Yo espiritual de la cáscara de la personalidad externa.

La magia es una ciencia espiritual. Es un sistema especializado de disciplina que tiene un objetivo espiritual más que material. Esta es una ciencia personal que se basa en el conocimiento fundamental del verdadero ser humano que yace debajo de la ilusión del humano exterior y secular. La magia ceremonial incorpora un proceso de memorización y ritual que resulta en la estimulación directa de la Voluntad y la exaltación de la Imaginación. El objetivo final de todo esto es la purificación de la personalidad inferior y la realización de un estado elevado de conciencia, donde el ego del mago entra en unión con su propio Ser Superior y finalmente con lo Divino. Cada acción, idea y expresión en cualquier ceremonia está diseñada para lograr esta conclusión final. Cada detalle del ritual mismo, incluyendo destierros, circunvalaciones, evocaciones e invocaciones, sirve para recordar al operador este único objetivo. "Para el asalto a la Ciudad Santa, cada sentido y cada facultad se movilizan deliberadamente, y toda el alma individual del operador debe entrar en el acto.[1] Cada impresión, mediante un sistema hermético y cabalístico de ideas asociadas, se convierte en el inicio de una secuencia de pensamientos relacionados que culminan en el objetivo final de la ceremonia. Cuando emblema tras emblema ha infiltrado la mente del mago, y el acto ritual ha estimulado sus emociones hasta un punto álgido, entonces llega el momento absoluto de

Se alcanza el éxtasis espiritual. Se crea un canal claro y abierto entre la mente y el alma, concluyendo en una mayor concentración de habilidades mágicas y la exaltación de la verdadera y divina naturaleza del mago.

Para lograr estos elevados objetivos en la tradición de la Golden Dawn, la memorización de ciertos materiales conocidos colectivamente como "Conferencias de Conocimiento" es muy importante. El Arte Hermético es una verdadera ciencia y los aspirantes a magos deben memorizar el conocimiento rudimentario del sistema, tal como si fueran estudiantes que ingresan a una escuela de medicina o ingeniería. Los médicos e ingenieros requieren años de formación para alcanzar sus metas profesionales. Esta formación naturalmente incluye mucha memorización de materiales importantes para el oficio específico. La formación y el estudio son igualmente imperativos para el mago que busca viajar entre los reinos astrales y explorar el funcionamiento interno de la mente humana. La magia es real. No es algo con lo que deban jugar los "aficionados" que saben casi nada sobre el tema, pero asumen que sería divertido "hacer que algo suceda". Los cirujanos que practican la medicina sin licencia a menudo terminan en la cárcel. Los ocultistas superficiales que ocasionalmente logran abrir puertas psíquicas sin saber qué hacer después a veces terminan en hospitales psiquiátricos.

Esto es lo que hace que el plan de estudios de la Golden Dawn sea tan importante para cualquier estudiante de la Tradición Mágica Occidental. Se requiere la memorización de una gran cantidad de información. Este material es fundamental para construir una base sólida de conocimiento que gradualmente se volverá algo natural para el mago, permitiéndole percibir con mayor claridad las influencias astrales que impregnan el mundo físico, influencias que la persona promedio no puede percibir. El compromiso consciente de aprender el alfabeto simbólico (mágico) de la mente inconsciente resulta en el cultivo de reflejos psíquicos que ayudan al mago y hacen que todo el trabajo ceremonial fluya con mayor suavidad. Pero más importante que esto, la memorización de datos mágicos cambia la estructura misma de la psique, que es gradualmente infiltrada por símbolos sagrados que hablan a un nivel subconsciente al Ser Divino en cada uno de nosotros. La mente del mago se purifica constantemente mediante este proceso, a medida que un porcentaje creciente de pensamientos mundanos es suplantado o transformado por pensamientos espirituales.

La iniciación es el paso preliminar en el ámbito de la magia. Una verdadera iniciación es la esencia interna y oculta que impulsa al estudiante a buscar el Camino del Conocimiento con una tenacidad que no puede ser negada. Este paso inicial es el despliegue de la Luz Divina; el suave cuidado de la chispa de conciencia dentro del Ser Interior. Alcanzar este punto de crecimiento requiere paz mental, conciencia de los impulsos subconscientes propios, trabajo persistente y un cierto grado de autosacrificio. Cuando se han alcanzado los recovecos secretos del Ser Interior, entonces es posible la comunicación con el Poder universal. Y con el simple acto de un estudiante que se conecta con este Poder Divino, toda la humanidad se enriquece.

La palabra "misterio" juega un papel importante en el drama de la iniciación. Se deriva de la palabra griega mysteria, que significa "aquello que está reservado solo para los iniciados". Varios grupos mágicos y sociedades secretas tienen la tradición de rastrear sus raíces ancestrales hasta los cultos y religiones misteriosas que florecieron en el mundo antiguo. Muchas personas se sintieron atraídas por estas religiones misteriosas debido al

sentido de vitalidad espiritual y éxtasis que proporcionaban a través de elaboradas cere monias de inducción. Ser un iniciado significa que uno es aceptado en un círculo intern o cuyas enseñanzas y rituales tienen significado solo para otros miembros del grupo qu e comparten esta experiencia común. Confiera un sentido de estatus y pertenencia, y de haber sido elevado mediante la revelación de sabiduría divinamente inspirada. El candid ato que busca admisión debe primero probar que es digno de inclusión en el grupo o t radición mágica. El ritual de iniciación está destinado a purificar y preparar al candidato para recibir los secretos y enseñanzas de esa tradición o corriente. Un nuevo iniciado no recibe el volumen total de conocimiento de inmediato, sino en etapas graduales. Este proceso de evolución espiritual comienza en la base de una escalera jerárquica, cada pel daño acompañado por una ceremonia de iniciación adicional y un estudio más profundo.

La iniciación también es una experiencia maravillosamente gratificante. Un candidat o que entra al templo por primera vez está en un estado elevado de conciencia; la adren alina corre por el cuerpo, los sentidos se amplifican—todo el ser del candidato está prepar ado y listo para recibir una afluencia de energía. Todo esto es provocado por la decisión c onsciente de ser iniciado. Hemos visto a algunos candidatos conmovidos hasta las lágrimas o desmayarse de alegría por la energía de una ceremonia de iniciación. Este es el poder de la decisión de comenzar un Camino espiritual.[2]

"Mucho tiempo has habitado en la Oscuridad, Deja la Noche y Busca el Día ." Esta única frase del Ritual de Neófito de la Golden Dawn abarca el objetivo princi pal y la aspiración del estudiante de los Misterios; cambiar lo mundano por lo Divin o. Ese objetivo se basa en un viaje de autodescubrimiento y logro espiritual. No es solo la conciencia de lo Divino, sino también la manifestación de la divinidad en la vida diaria. El mismo nombre de la Orden—La Golden Dawn—alude al brillo respla ndeciente de la Luz Eterna y Divina, que rompe los confines de la Oscuridad para anunciar el nacimiento de un nuevo día en la evolución de la humanidad. El propós ito de todos los rituales y el trabajo mágico práctico de la Golden Dawn es crear u n vínculo espiritual entre el mago y el Ser Inmortal.

Los propósitos para los cuales se formó la G..D.. fueron dos; primero, a través del estudio, la enseñanza y la organización, servir como guardián de la Tradición Esotérica Oc cidental, y segundo, iniciar, educar y nutrir a aquellos individuos llamados a continuar la Gran Obra (es decir, convertirse en más que humanos y lograr la unión con lo Divino). Pa ra aquellos individuos que son llamados a los Misterios Esotéricos Occidentales, el sistema de la Golden Dawn se presenta como un método vital, consistente y seguro para el enri quecimiento espiritual.

Las prácticas y técnicas fundamentales del sistema de desarrollo psíquico de la Golden Dawn son tres; la primera es la iniciación (astral y física), la segund a es la asimilación del conocimiento cabalístico y hermético (el alfabeto básico del lenguaje mágico), y la tercera es el trabajo ritual personal. Las tres son

2 Para una de mis ceremonias de iniciación, había realizado un ayuno de tres días y meditaciones frecue ntes de antemano. Durante el ritual, el olor del incienso, los símbolos, los sonidos, los discursos de los o ficiales y cada aspecto de la ceremonia fueron tan poderosos y abrumadores para mí que, en un momen to de suprema realización e influxo de energía, mis rodillas comenzaron a fallarme y tuve que ser sosteni do por uno de los oficiales mientras el ritual continuaba. Sin duda, fue uno de los puntos de inflexión en mi vida.-STC

requisitos previos para avanzar en la Tradición de la Golden Dawn. La iniciación por sí sola no tiene sentido sin la práctica repetida de técnicas rituales y trabajo ceremonial individual. De igual manera, la realización de rituales avanzados de la Golden Dawn, como la consagración de armas elementales sin el conocimiento de ciertos fundamentos como el alfabeto hebreo, es similar a construir un edificio sin primero verter una base: el proyecto probablemente colapsará. Los tres aspectos del sistema G..D.. deben ser emprendidos por igual para que el sistema funcione tal como fue diseñado.

No es necesario presentar aquí una historia de la Orden Hermética de la Golden Dawn, ya que ese tema ha sido tratado extensamente por varios autores. Se deben consultar Los Magos de la Golden Dawn de Ellic Howe, La Golden Dawn: El Crepúsculo de los Magos de R. A. Gilbert, La Espada de la Sabiduría de Ithell Colquhoun y Magia Ritual en Inglaterra de Francis King para la luz que arrojan sobre la historia de la G..D.. y sus diversas ramificaciones. La historia de la encarnación moderna de la Orden Hermética de la Golden Dawn ha sido cubierta sucintamente en el Epílogo de nuestro libro Secretos de un Templo de la Golden Dawn. Este libro se concentrará en cambio en las técnicas esenciales para que el estudiante solitario pueda iniciarse a sí mismo en la corriente mágica de la Golden Dawn desde Neófito hasta el grado Portal, proporcionando un currículo completo de estudio para los grados del Orden Exterior.

La auto-iniciación en la corriente mágica de la G..D.. ha sido objeto de mucha especulación y discusión. Sin embargo, se ha presentado muy poca información práctica sobre el tema. Israel Regardie fue un defensor vocal de la idea de que un estudiante podría iniciarse a sí mismo a través de los grados de la Golden Dawn. Expresó la opinión de que mediante la repetida realización de rituales como la Apertura por la Torre de Vigilancia y el Ejercicio del Pilar Medio, el aspirante a mago podría considerarse efectivamente un iniciado de la corriente G..D.. (Nota: Estos rituales se proporcionan en el Capítulo Seis de este libro). Sin embargo, también afirmó que esto dependía de la persistencia, el trabajo duro y la determinación del estudiante. La responsabilidad del progreso espiritual recae completamente sobre los hombros del estudiante. Solo hay una persona a quien culpar si la indolencia impide que ocurra el crecimiento espiritual.

La necesidad de la auto-iniciación surge del hecho de que no siempre es posible para los estudiantes potenciales vivir cerca de un templo iniciático oficialmente reconocido. Especialmente aquí en los EE. UU., los estudiantes a menudo han tenido que gastar mucho dinero en transporte para llegar a un templo oficial y recibir una iniciación. Dado que se requieren no menos de siete ceremonias de iniciación para convertirse en Adeptus Minor, es fácil ver lo costoso que puede ser el proceso de viajar a un templo. Esto ha llevado a varios grupos mágicos a ofrecer cursos por correspondencia e iniciación astral por poder. Sin embargo, estos también suelen ser emprendimientos muy costosos que no abordan la necesidad básica del estudiante solitario de monitorear su propio crecimiento psíquico de manera significativa y espiritualmente satisfactoria. (Algunos grupos incluso otorgan la Adepthood instantánea con prácticamente ningún entrenamiento del Orden Exterior; por una tarifa, casi cualquiera puede obtener un certificado que lo proclame Adeptus Minor [¡o incluso Adeptus Exemptus!]. El valor espiritual de los grados obtenidos de esta manera es, por supuesto, muy cuestionable.)

Era deseo de Israel Regardie que los estudiantes de la tradición Golden Dawn continuaran silenciosa y pacientemente el trabajo y los objetivos de la Orden tal como fueron instituidos por Mathers y Westcott, sin mucho alboroto ni fanfarria. Regardie fue un hombre de fuertes convicciones que se oponía firmemente a varios de los factores que históricamente desgarran a los grupos mágicos de todas las tradiciones y desvían el enfoque de tales grupos de las preocupaciones espirituales, incluyendo cismas, pontificaciones egocéntricas o autoengrandecimiento por parte de los líderes del grupo, la idea de solicitar dinero a cambio de iniciaciones de grado y disputas sin sentido entre este grupo y aquel grupo. Y a pesar de todo lo que Israel Regardie ha hecho para mantener la tradición G..D.. viva y disponible para todos, algunas personas ahora afirman que Regardie no tenía linaje en la Golden Dawn, de la misma manera que algunos wiccanos han intentado desacreditar a Gerald Gardner después de todo lo que hizo por la Wicca. Incluso hay individuos que, después de supuestamente auto-iniciarse en grados altos, ahora afirman que la auto-iniciación no es posible para otros, que el estudiante potencial debe acudir a ellos para una iniciación adecuada.No todos los grupos o fraternidades mágicas logran mantener sus altos ideales espirituales ante el embate de factores que destruyen la integridad como el ego o la búsqueda de lucro.

Otro problema con los cursos por correspondencia es que, aunque ofrecen material genuinamente bueno, a menudo se presenta de una manera que no está relacionada con las enseñanzas originales de la Orden. Algunos grupos añaden Thelema, prácticas esotéricas orientales, Odinismo u otros elementos que no tienen ninguna conexión con las enseñanzas establecidas de la Golden Dawn. Esto a menudo resulta en un currículo híbrido que ya no se parece al de la Golden Dawn, ni en contenido ni en esencia.

Aunque la mayor parte del currículo de la Golden Dawn desde Neófito hasta el subgrado de Zelator Adeptus Minor ya ha sido publicado, no hay razón para que a los Neófitos se les instruya a realizar rituales de la Orden Interior como el Ritual de Destierro del Hexagrama y el Ritual de la Rosa Cruz.[3] Este problema se originó a partir de la presentación fragmentaria del trabajo de grado de la Orden Exterior dado en The Golden Dawn de Israel Regardie. Las Conferencias de Conocimiento presentadas por Regardie son en realidad poco más que notas de clase de un estudiante, que originalmente se complementaban con enseñanzas orales de la Orden. Para "completar" el currículo de la Orden Exterior tal como se presenta en The Golden Dawn, muchos grupos de correspondencia mágica han tomado lo que tradicionalmente era el currículo de la Orden Interior (trabajo de estudio y rituales) y lo han transferido a los grados de la Primera Orden. El resultado final es que a los Neófitos y Zelators sus instructores les piden realizar trabajos innecesarios, estudios complejos de la Segunda Orden,[4] y trabajos avanzados como la construcción de las armas elementales o la pintura de varios Árboles de la Vida en las diversas escalas de color cabalísticas que tradicionalmente realiza el Adeptus Minor como parte de su trabajo de grado.[5]

---

[3] El Ritual del Hexagrama y el Ritual de la Rosa Cruz se enseñaban tradicionalmente en la Segunda Orden, la R. R. et A.C., no en la Primera Orden de la Golden Dawn.

[4] Como el enoquiano. Mientras estaba en el grado de Practicus, una vez informé a Regardie que estaba comenzando el estudio del Alfabeto Enoquiano. Regardie me dijo sin lugar a dudas que "cesara y desistiera". Estaba firme en su creencia de que los estudiantes de la Orden Exterior debían dejar el enoquiano de lado.-STC

[5] La construcción de estas herramientas (Pentáculo de Tierra, Daga de Aire, Copa de Agua y Varita de Fuego) es parte del trabajo de grado de un Neófito Adeptus Minor. Por eso se les denomina herramientas de un Z.A.M. (Zelator Adeptus Minor). Nunca se usan en la Orden Exterior. Un estudiante que fabrica estas herramientas durante los grados elementales a menudo expresa el deseo de rehacerlas en el grado de Adepto, debido a

el trabajo con escalas que tradicionalmente realiza el Adeptus Minor como parte de su trabajo de grado. Al[6] sobrecargar al estudiante de la Orden Exterior con trabajo de la Orden Interior, ocurre algo curioso: el estudiante se siente abrumado y eventualmente abandona. Además, ciertamente hay suficiente material de la Orden que es adecuado para los grados de Neófito y Elemental, sin necesidad de saquear el currículo de la Orden Interior y privar al Adeptus Minor de su trabajo de grado adecuado.

No es que condenemos tales prácticas o que deseemos amedrentar a los estudiantes para que se abstengan de realizar trabajos "más allá de su grado" (una frase que a menudo huele a egotismo y sugiere que el maestro podría estar tratando de ocultar su propia falta de conocimiento). El punto que queremos destacar es que al adoptar el trabajo de estudio de la Segunda Orden en el currículo de la Primera Orden, el estudiante ya no sigue las enseñanzas tradicionales de la Golden Dawn en la forma en que estaban destinadas a funcionar. La Primera Orden de la Golden Dawn fue y es una base sólida donde el estudiante reúne las herramientas, materiales de construcción e información necesarias para: (1) recibir un influjo de Luz Divina, (2) establecer una alineación sobre el Árbol de la Vida e imprimir correspondientemente el Árbol dentro de la psique, (3) estabilizar las porciones desequilibradas de la psique mediante la equilibración elemental, y (4) crear la base y la estructura sólida necesarias para trabajos mágicos posteriores en los grados de Adepto.Las enseñanzas tomadas de los grados superiores y dadas a los miembros de la Orden Exterior a menudo oscurecen el objetivo original de la Golden Dawn—que es construir cuidadosa y constantemente una base firme de conocimiento que ancle al estudiante y asegure que crezca para ser un Adepto psíquicamente equilibrado y conocedor, capaz de realizar de manera segura trabajos avanzados Elementales, Planetarios, Zodiacales y Sefiróticos. Muchos Neófitos y Zelators simplemente no están listos para asumir trabajos a nivel de Adepto en los que se ignoran o abandonan las salvaguardas psíquicas incorporadas en el sistema de la Golden Dawn.

No estamos insinuando que el currículo de la Golden Dawn haya permanecido estancado e inalterado durante cien años, entonando el cansado grito de "¡Tradición! ¡Tradición!" Nada podría estar más lejos de la verdad. Las enseñanzas de la Golden Dawn han evolucionado, están evolucionando y continuarán evolucionando a medida que los Adeptos modernos añadan al acervo de conocimiento de la Golden Dawn. The Golden Dawn Companion de R. A. Gilbert ofrece buenos ejemplos de cómo algo tan esencial como la obligación del Neófito ha cambiado a lo largo de los años para servir mejor a las necesidades de los conocimientos añadidos a través de la experiencia iniciática. Sin embargo, algunos de nuestros templos aún sugieren que los estudiantes construyan estas herramientas en los grados Elementales. Nuestro consejo a los estudiantes que deseen fabricar estos implementos en los grados Exteriores es el siguiente: pinten todos los nombres y sigilos en el implemento excepto el lema mágico, que puede añadirse después de completar el grado Portal—cuando el iniciado tradicionalmente cambia su lema. Sería problemático tener un implemento de la Segunda Orden con un lema de la Orden Exterior inscrito en él.

6 Esto es parte del trabajo de grado para el Hodos Chamelionis, un Adeptus Minor que está en el Camino del Camaleón—o el Camino de los Colores Mixtos.

Nuestra posición sobre este asunto es la siguiente: Nunca disuadimos a ningún estudiante responsable de emprender trabajos de estudio o realizar rituales que estén más allá de su grado, especialmente si el estudiante ya está mágicamente avanzado y equilibrado; sin embargo, tampoco lo fomentamos. Simplemente no promovemos el trabajo de Segundo Orden en el Primer Orden como trabajo de grado del Orden Exterior. (Nuestra única excepción es el ejercicio del Pilar Medio que Regardie defendió como un ejercicio sumamente importante para mantener el equilibrio psíquico). -CC & STC.

iniciados. Las enseñanzas de la moderna Orden Hermética del Amanecer Dorado, establecida por Israel Regardie, también han evolucionado y se han adaptado para satisfacer las necesidades de los estudiantes actuales; y nueva información sobre la magia egipcia, la magia copta y más, continúa siendo descubierta por arqueólogos y magos, información que simplemente no estaba disponible en la época de MacGregor Mathers.

Un cambio moderno en la instrucción del Amanecer Dorado es la enseñanza de la Geomancia en el grado de Tierra de Zelator, en lugar del grado de Agua de Practicus donde se enseñaba hace un siglo.[8] Otro cambio es la reintroducción de la astrología básica en el Orden Exterior. En un momento dado, la enseñanza formal de la astrología fue eliminada del Orden, pues se consideraba que el estudiante podía encontrar suficiente información sobre el tema en fuentes externas al Amanecer Dorado. Aunque tal razonamiento es bastante cierto, hemos considerado oportuno añadir esta información básica nuevamente al currículo del Orden Exterior, porque resulta demasiado fácil para los estudiantes omitir información que no se les presenta desde el principio.

A menudo, los estudiantes ingresan a nuestro Orden con conocimientos previos de trabajos rituales avanzados tomados de la parte final de The Golden Dawn de Regardie. Inevitablemente, avanzan a través de los grados y descubren que, mediante la disciplina del currículo tradicional del Orden Exterior, experimentan perspectivas completamente nuevas sobre el Amanecer Dorado que nunca imaginaron antes.

Esto nos lleva a la idea de la "legitimidad". ¿Necesita un estudiante que trabaja solo ser miembro de un templo iniciático legítimo de la Orden Hermética del Amanecer Dorado? La respuesta es no. El hecho de ser o no miembro de un templo oficialmente reconocido no afecta su crecimiento espiritual y mágico. Con el currículo del Amanecer Dorado y la mayoría de sus documentos importantes ya publicados, las herramientas para avanzar en la corriente del A.D. ya están al alcance del aspirante. Hoy en día es posible que el estudiante se convierta en su propio iniciador. Cualquier individuo o grupo que reclame la propiedad exclusiva de la Tradición Hermética o que se proclame el "Gran Jefe Supremo del Mundo" está haciendo un gran daño a los estudiantes ocultistas al hablar mucho sin fundamento. Lo mismo ocurre con quien afirme conocer "secretos" mágicos que solo pueden comprarse a un alto precio. El estudiante debe usar la discreción y depositar cierta confianza en sus propias habilidades espirituales latentes.Las cuestiones sobre la legitimidad o la herencia de un grupo mágico pueden, de hecho, obstaculizar el progreso espiritual si un estudiante se interesa más en comprar u obtener de otro modo una insignia mágica de mérito de un grupo reconocido, en lugar de asegurar la unión con su Santo Ángel Guardián. Gestos vacíos y proclamaciones huecas de altos grados y títulos significan poco o nada para el Yo Superior de uno. La intención y la determina- ción para lograr la unión con lo Divino es la única consideración importante para avanzar en el camino de un iniciado. Y para ello, no es necesario ser miembro de ningún grupo mágico reconocido.

¿Qué es una tradición o corriente mágica? Este es un concepto que puede tener diferentes significados para distintas personas. Aquí nos referiremos a la corriente del Amanecer Dorado como una corriente específica de energía que ha potenciado la tradición occidental.

---

[8] La práctica de la Geomancia o "Adivinación de la Tierra" es más apropiada para el grado de Zelator.

Tradición Mágica desde tiempos antiguos. Esta corriente mágica ha surgido en varios momentos y lugares de la historia como diferentes grupos mágicos con ideas, enseñanzas, técnicas y objetivos similares. Como ya hemos mencionado, cualquiera puede conectarse con esta corriente estudiando y aplicándose al trabajo mágico de la corriente. Un egregor es un aspecto especializado de una corriente. La palabra egregor proviene de una palabra griega que significa "vigilante". Mientras que la corriente puede compararse con un gran río, el egregor es como un pequeño arroyo adyacente. La corriente es la fuerza bruta—algo así como una fuerza ciega—en comparación con el egregor, que es una fuerza más interactiva y personal. Cuando hablamos de un egregor grupal, nos referimos a la energía distintiva de un grupo específico de magos que trabajan juntos. La corriente única puede sostener varios egregores grupales diferentes.

Como se indicó anteriormente, existen dos formas de iniciación: astral y física. El primer tipo ocurre en los planos sutiles del astral y no siempre es percibido por el iniciado hasta después del hecho, aunque a veces también puede ser consciente de ello mientras está ocurriendo. Este tipo de iniciación es conferida a una persona directamente por arquetipos espirituales dentro de la psique. Una iniciación física es justamente lo que suena: una ceremonia real llevada a cabo por oficiales en un templo físico. Algunos podrían pensar que la iniciación astral es el único tipo que importa, siendo la física solo un reflejo externo de un proceso interno. Esto simplemente no es así. Una iniciación física reafirma la intención espiritual y la Voluntad del candidato mediante el acto de someterse a sí mismo al proceso de la ceremonia de iniciación. Es una proclamación física al universo manifiesto de su deseo de seguir el camino de un iniciado de los Misterios. Dependiendo del candidato, a veces es improbable que una iniciación astral ocurra sin la iniciación física y la habilidad del iniciador participante.Lo que está claro, sin embargo, es que una forma de iniciación, astral o física, casi siempre precede o ocurre simultáneamente con la otra forma. Ambas son importantes.

Cualquier discusión sobre la iniciación en la tradición de la G..D.. debe incluir una descripción de los diversos grados o niveles de iniciación. Los grados de la Golden Dawn corresponden a las Sephiroth en el Árbol de la Vida Qabalístico. Estos grados se dividen además en tres grupos separados conocidos como la Primera, Segunda y Tercera Orden. La lista de los grados (de menor a mayor) es la siguiente:

Grado	Sephirá Correspondiente	Elemento
Neófito 00-0		
Zelador 10-10°	Malkuth	Tierra
Teórico 20-90	Yesod	Aire
Práctico 30-80	Hod	Agua
Filósofo 4º-7ª	Netzach	Fuego
Adepto Menor 5º=6ª	Tiphareth	
Adepto Mayor 6º=5º	Geburah	
Adeptus Exemptus 7º=4□	Chesed	
Magister Templi 8º=3□	Binah	
Magus 9º=2□	Chokmah	
Ipsissimus 10º=1□	Kether	

El Primer Orden consiste en los grados desde Neófito hasta Filósofo. El grado de Neófito es un período de prueba que no se asigna a ninguna Sephirah en el Árbol de la Vida. Los grados desde Zelador hasta Filósofo se conocen como los grados Elementales y a cada uno se le atribuye uno de los cuatro Elementos (Fuego, Agua, Aire, Tierra). El avance a través de los grados del Primer o Orden Exterior está diseñado para transmitir al estudiante una comprensión de los cuatro principios Elementales de la naturaleza. Pero, más importante aún, el estudiante debe aprender a reconocer y equilibrar estos cuatro Elementos como ingredientes indispensables de su propia constitución psicológica y espiritual. Una vez leímos una crítica a la Golden Dawn por un autor que afirmaba que la G..D.. enseñaba a sus miembros a intentar controlar los Elementos en el mundo exterior en lugar de controlar los Elementos internos. No podría haber estado más equivocado. Equilibrar los componentes Elementales internos es el objetivo principal de los grados Exteriores. El objetivo clave del Primer Orden podría resumirse en la frase "aprender a equilibrar".

El grado Portal es otro período de prueba entre el Primer y Segundo Ordenes. Durante esta iniciación, el candidato es introducido al quinto y último Elemento, el Espíritu, completando así las partes componentes de su constitución Elemental. El Portal es la ceremonia de iniciación final que presentaremos en este libro. Aunque Israel Regardie sugirió que las ceremonias del Orden Exterior podrían convertirse en rituales de auto-iniciación, estaba convencido de que hacerlo con la Ceremonia de Adeptus Minor era imposible. (Ver The Complete Golden Dawn System of Magic, página 10.) La iniciación en los grados del Segundo Orden (comenzando con Adeptus Minor) aún requiere un iniciador auténtico y una Bóveda física de los Adeptos. Sin embargo, estamos de acuerdo con Regardie en su creencia de que la repetición continua y persistente de la Ceremonia de Apertura por la Torre de Vigilancia durante un largo período puede resultar en la aceptación del ejecutante como un Adepto en los reinos astrales.

Los diversos grados del Orden también corresponden (de manera general) a las distintas etapas de la vida de un iniciado. Los grados del Orden Exterior corresponden adecuadamente al aspirante en sus veintes. La edad ideal mínima para Adeptus Minor sería alrededor de los veinticinco a treinta años, porque ocurre un cambio distintivo de conciencia al entrar en la plena adultez. Es difícil concebir un Adepto de veinte años, a menos que la persona sea absolutamente extraordinaria, porque a esa edad el estudiante simplemente no ha vivido lo suficiente para haber adquirido las experiencias prácticas de la vida. El grado de Adeptus Major sería más apropiado para alguien de entre cuarenta y cincuenta años, lo suficientemente maduro para haber adquirido algunas cicatrices de la vida—un líder experimentado, guerrero y mago. Adeptus Exemptus es el grado más alto del Orden y debe ser idealmente conferido a alguien que ejemplifique al viejo y sabio maestro mago—una persona que ha perfeccionado sus trabajos mágicos en esta vida. Tenga en cuenta que estas edades se dan como edades arquetípicas sugeridas. No son necesariamente las edades reales de los iniciados en esos grados específicos.

---

9 En la Golden Dawn, el grado Adeptus Minor se dividía en los subgrados de Neófito Adeptus Minor, Zelador Adeptus Minor, Teórico Adeptus Minor, Práctico Adeptus Minor y Filósofo Adeptus Minor. El currículo para estos grados era extenso y requería un mínimo de seis años para completarse. (Por no mencionar el tiempo requerido en el grado de 6°-50.) La Stella Matutina simplificó el currículo para que los estudios de los grados superiores de Adeptus Major y Adeptus

El Tercer Orden consiste en los grados desde Magister Templi hasta Ipsissimus. Estos grados no son alcanzados por iniciados vivos; por lo tanto, no es necesario discutirlos aquí.

La efectividad de una ceremonia de iniciación depende casi en su totalidad del iniciador. Esto no es menos cierto para el auto-iniciado. En un templo plenamente operativo de la Golden Dawn, se requiere que un Hierofante iniciador haya alcanzado el grado de Zelator Adeptus Minor. Para haber llegado a ese punto, él/ella habrá sometido a un extenso período de entrenamiento en el grado de Neófito Adeptus Minor y habrá pasado una serie de exámenes, escritos, orales y prácticos. El poder para conferir una iniciación exitosa proviene ya sea de haberlo despertado internamente por otro iniciador competente o, en el caso de la auto-iniciación, de emprender una gran cantidad de trabajo mágico y meditativo.

El objetivo de la iniciación es provocar la iluminación del alma humana por la Luz Interior y Divina. Un verdadero "iniciado" es un individuo cuyo Ser Superior (o Genio Superior) se ha fusionado con la Personalidad Inferior y realmente se ha encarnado en el cuerpo físico. La Personalidad queda a cargo de las rutinas diarias de vivir y trabajar, pero el Genio Superior es libre de observar el mundo a través de los ojos del iniciado. A través de esta experiencia, al individuo se le otorga una extensión permanente de la conciencia que es imposible de confundir. Muchas veces un estudiante de los misterios es atraído hacia una corriente mística particular sin saberlo. Una serie de "coincidencias" y sincronicidades a menudo dirigen (o a veces empujan) a una persona hacia esa corriente mediante libros o a través del encuentro con otras personas que también tienen una conexión con dicha corriente. Durante este tiempo, las facultades psíquicas del estudiante aún están relativamente poco desarrolladas, pero la chispa interior ha sido encendida. Sin embargo, una iniciación completa, o el amanecer de la Luz Interior, es evidente cuando toda el aura está iluminada.

El Ser Superior, también llamado Augoides o Cuerpo de Luz, se manifiesta en el cuerpo material cuando ocurre la verdadera iniciación. Pero se requiere una gran preparación antes de esto. Antes de que sea posible que el Genio Superior se manifieste en la conciencia, la Personalidad Inferior debe sintonizarse en la misma longitud de onda que el Ser Interior. El Genio lleva a cabo su existencia en los reinos espirituales superiores de la misma manera que la Personalidad Inferior realiza sus funciones en el mundo secular. El deseo del Ser Superior es mantener el equilibrio con la Luz Divina, mientras que la ambición del Ser Inferior es mantener una alineación con el mundo mundano. Para que una iniciación espiritual

---

Los Exemptus se basaban en realidad en el trabajo previamente realizado en los sub-grados de Adeptus Minor. Al rediseñar el currículo, los magos de la Stella Matutina pudieron reclamar grados cada vez más altos con cada vez menos justificación.

Aunque Regardie prefería el formato posterior, consideramos que el currículo original es el mejor. Es menos susceptible a la explotación del ego y está mejor alineado con las energías arquetípicas que corresponden a esos grados. (Es divertido considerar que desde la muerte de Regardie unos años antes de la escritura de este libro, una plétora de individuos que reclaman el elevado grado de 70-40 (e incluso 80-3□) han aparecido repentinamente en este país. Si estos individuos no se han otorgado simplemente grados honorarios, seguramente han descubierto la Máquina del Tiempo de H.G. Wells!)

para que tenga lugar, la Personalidad Inferior debe ser reorientada y realineada con las aspiraciones del Ser Superior. Esto requiere un cambio total de perspectiva y una devoción unívoca por la Unión Divina. También requiere sacrificio por parte de la Personalidad Inferior—la parte de la psique que está gobernada por los principios de "yo primero" y "yo quiero". Para la persona secular promedio, sacrificar las necesidades de la Personalidad Inferior parece una tontería, pero la sumisión de la Personalidad Inferior al Ser Divino Superior realmente resulta en la obtención de algo que es mucho más satisfactorio y duradero que los deseos y antojos momentáneos.

El acto de iniciación es de suma importancia para el crecimiento espiritual y la evolución personal. A medida que la Personalidad es gradualmente enseñada a través de estudios mágicos, y alineada con el Ser Superior mediante la purificación y el trabajo ritual, la Luz Divina comienza a permear el aura (la esfera de sensación) del individuo. La semilla que una iniciación planta dentro del alma del mago es perpetua y permanecerá intacta a lo largo de muchas encarnaciones diferentes, fortaleciéndose a medida que la persona redescubre sus habilidades psíquicas con cada nuevo ciclo de vida. Ningún conocimiento místico se pierde cuando un iniciado experimenta la muerte física; se recupera en el momento adecuado en la siguiente encarnación, y el proceso de crecimiento místico continúa desde el punto donde se dejó. La evolución espiritual puede tomar muchos ciclos de vida para completarse plenamente. El objetivo último de un iniciado que atraviesa esta progresión vida tras vida es la unión total y perfecta con el Ser Divino, lo que lo libera de la rueda kármica y de la necesidad de encarnar nuevamente en un cuerpo físico.En esta cúspide del logro espiritual, el iniciado tiene la opción de permanecer en la gloria de la Divinidad o regresar a la forma física para enseñar y ayudar a otros iniciados que están "menos evolucionados."

El crecimiento espiritual es un paso esencial en la evolución humana. En un pasado no tan lejano, las especies animales que no lograron evolucionar para enfrentar los desafíos de un entorno cambiante se extinguieron. La humanidad, también, necesita evolucionar para confrontar los difíciles retos de un mundo que está experimentando grandes amenazas ecológicas, una explosión demográfica descontrolada y una violencia desenfrenada cometida contra los seres humanos en nombre de la raza, la religión y los recursos. Como causa principal de todos estos problemas, es obligación de la humanidad evolucionar espiritualmente y con sabiduría para corregirlos. Si nosotros, como especie, no logramos evolucionar de esta manera, entonces realmente corremos el riesgo de la extinción.

El fracaso en lograr una iniciación en cualquier nivel dentro de un camino espiritual o corriente dada suele deberse a la falta de voluntad del individuo para sacrificar las pequeñas necesidades y deseos de la Personalidad Inferior por aquello que es Superior. La Personalidad y sus arquetipos mentales asociados se sienten bastante cómodos en el mundo mundano y a menudo luchan cuando se ven amenazados por el cambio, intensificando sus necesidades y deseos para distraer al iniciado del camino espiritual. Los Poderes Superiores que custodian ciertas corrientes mágicas también pueden colocar obstáculos (tanto mentales como físicos) directamente en el camino del estudiante, no solo para desalentar, sino para poner a prueba la fortaleza del aspirante a iniciado. (En una sociedad materialista, la cartera del estudiante es un objetivo favorito de estos guardianes). Aquellos estudiantes que se derrumban rápidamente bajo el peso de tales disuasivos inevitablemente fracasan, mientras que quienes soportan la carga con tenacidad y fortaleza triunfarán en el

final. La indolencia también puede jugar un papel aquí, ya que el trabajo de un iniciado n o es fácil y requiere mucha dedicación y perseverancia.

Al decidir escribir este libro, nos enfrentamos a ciertos problemas. ¿Cómo puede una persona iniciarse a sí misma en una corriente de magia que requier e una ceremonia compleja realizada por un equipo de iniciadores competentes? ¿Cómo puede alguien que aún no es Neófito realizar satisfactoriamente un ritual que tradicionalmente solo ejecuta alguien con el rango de Adepto? Parecía un c allejón sin salida, un escenario imposible. Nuestra solución fue proporcionar lo es encial de los rituales y ofrecer instrucciones paso a paso en las visualizaciones n ecesarias tal como ocurren en las ceremonias. Revisamos los rituales para que p udieran ser realizados por un individuo solitario. También ampliamos y enfatizam os el papel de la forma divina de Thmê (Mêet o Maat) como Introductor y Medi ador entre el candidato y las otras energías presentes durante la iniciación. Pare cía natural que el estudiante aspirante que trabaja solo y sin ayuda invoque las atribuciones reconciliadoras de Thmê para asistir en su ascenso por la montaña de la iniciación.Todos los gestos y técnicas rituales avanzados son realizados por el estudiante únicamente bajo la autoridad y dispensa del Ser Superior, no bajo la voluntad inferior o el ego del estudiante. Esto es cierto para cada ceremonia de iniciación presentada en este libro, desde Neófito hasta el grado Portal; todos ellos se basan en esta premisa para evitar, en la medida de lo posible, cualqui er tendencia a la inflación del ego (una de las principales plagas de muchos ma gos descuidados). Antes de cualquier auto-iniciación, debe establecerse un diálog o entre el estudiante y la forma divina de Thmê para crear un vínculo conscient e entre el candidato (como la Personalidad Inferior) y la diosa de la Verdad (co mo el Ser Superior). Al final de esta introducción se ofrece una serie de meditaci ones para establecer esta comunicación.

Al diseñar estos rituales, hemos intentado en la medida de lo posible brindar al estudiante una experiencia iniciática tan completa y satisfactoria como cualquiera otorg ada por un equipo iniciador. Hemos decidido conservar ciertos discursos largos en las c eremonias del grado Elemental, debido a que leerlos en voz alta asegura que el estudia nte se concentre en ellos y no simplemente los pase por alto.

Una de las cosas en las que Israel Regardie fue enfático es que el estudiante ocultista debería buscar un curso de psicoterapia como salvaguardia contra la inflación del ego y otros pr oblemas que podrían surgir como resultado de la mayor activación de la psique a través del ent renamiento mágico. Nosotros también sostenemos esta opinión, pero hemos encontrado que no siempre es posible para los estudiantes encontrar un buen terapeuta que sea comprensivo con l as artes mágicas. El estudiante solitario está particularmente en desventaja aquí, al no contar co n un grupo de compañeros de templo para consultar si surgen problemas. Por lo tanto, hemos seleccionado generosamente varios buenos libros de psicología para lectura sugerida en cada gr ado de este curso.

Ya hemos afirmado que la magia es una ciencia espiritual. El currículo de la Golden Dawn representa, por así decirlo, el programa académico de una de las uni versidades más reconocidas de esa ciencia. Para cuando un estudiante alcanza el fin al del grado Portal en este curso, habrá memorizado los fundamentos de la Qabalah , la Astrología y la Alquimia espiritual. El estudiante también sabrá cómo construir un a carta natal o horaria de Astrología, realizar la adivinación mediante

Geomancia y Tarot, y comprender las técnicas fundamentales del ritual, incluyendo vibración, visualización, clarividencia y asunción de formas divinas.

El libro de Regardie, The Golden Dawn, aunque es una excelente fuente que contiene gran parte de las enseñanzas de la Orden, a menudo resulta demasiado complejo y abrumador para los estudiantes principiantes. Aquí se presentan todas las Conferencias de Conocimiento tradicionales de la Golden Dawn para el Primer Orden; ampliadas en un formato diseñado para aumentar la comprensión del estudiante. Las Conferencias de Conocimiento no deben ser simplemente descartadas como información intelectual seca. El estudio es la base de la ciencia hermética de la magia. Así como no se espera que un cirujano realice una operación sin haber memorizado los rudimentos del conocimiento médico, tampoco puede el mago esperar realizar una ceremonia efectiva sin entender los fundamentos de la magia. En este libro, también hemos incorporado mucha información básica de Astrología y Alquimia en las Conferencias de Conocimiento que no está disponible en The Golden Dawn de Regardie. En los templos reales de la Golden Dawn, se realizan exámenes a los iniciados antes de que puedan avanzar al siguiente grado. Aquí hemos proporcionado cuestionarios sobre las Conferencias de Conocimiento y otros materiales, para que el estudiante pueda evaluarse a sí mismo a un ritmo conveniente.Además, se proporciona un extenso trabajo ritual y meditativo para cada grado.

En el Capítulo Uno, el lector encontrará un ritual que detalla la auto-iniciación en el grado de Neófito, además de trabajos de grado y exámenes adecuados para el 00-0. Los Capítulos Dos, Tres, Cuatro y Cinco cubren los grados Elementales desde Zelator hasta Philosophus. El Capítulo Seis se centra en el trabajo ritual y de estudio para el grado Portal, el punto culminante de este curso.

Sugerimos que el estudiante que elija asumir la ruta de la auto-iniciación primero lea el material al comienzo del capítulo correspondiente al grado que está a punto de ingresar. Luego se puede llevar a cabo la ceremonia de iniciación. Este ritual puede realizarse más de una vez, ya que la destreza aumentará con la práctica, y la destreza es, después de todo, lo que determinará la efectividad de la iniciación. Después de eso, las Conferencias de Conocimiento deben ser memorizadas. Se debe dedicar una cierta cantidad de tiempo en cada grado para absorber tanto el conocimiento escrito como la iniciación. Esto es especialmente importante para el estudiante solitario, quien, sin el apoyo de un templo oficial y la ayuda de compañeros, puede tener la tendencia a apresurarse a través de todo el trabajo presentado aquí en un período ridículamente corto. Cualquier lector con esta disposición debe recordar que el proceso de crecimiento espiritual no es una carrera, y no puede lograrse en cuestión de semanas o meses, sino en términos de años y vidas. Tenga en cuenta el viejo axioma Solvitur Ambulando: resuelva sus problemas a medida que avanza.No es necesario apresurarse para demostrar la inteligencia o destreza espiritual propia. Debido a esta tendencia a apresurarse a través de los grados, recomendamos que los estudiantes solitarios en particular dediquen suficiente tiempo en los diversos grados para asimilar completamente los efectos de cada iniciación. Sugerimos que el estudiante de este curso pase aproximadamente cuatro meses como probacionista antes de cualquier intento de auto-iniciación en el grado de Neófito. El estudiante debe aprovechar este tiempo para prepararse para la iniciación practicando las meditaciones y ejercicios dados al final de esta introducción. Se deben pasar seis meses en el grado de Neófito,

y seis meses en cada uno de los grados desde Zelator hasta Practicus. Siete meses deben dedicarse al grado Philosophus, mientras que la duración del grado Portal debe ser de nueve a doce meses. El trabajo ceremonial proporcionado en cada grado debe realizarse diariamente (aunque a veces semanalmente, dependiendo del ritual). Finalmente, el estudiante puede evaluar su conocimiento con los cuestionarios proporcionados.

Aunque el enfoque principal de este libro es el practicante solitario, no hay razón para que dos personas no puedan emprender el mismo curso de estudio y progresar juntas. Ciertamente es más fácil para dos personas estudiar el material de las Conferencias de Conocimiento y evaluarse mutuamente. Sin embargo, cada persona debe pasar el período de prueba por separado mientras establece su propio diálogo con la forma divina de Thmê. Las ceremonias de iniciación presentadas aquí pueden realizarse juntas siempre que cada persona participe en las visualizaciones y gestos rituales. Los discursos más largos pueden dividirse entre los dos participantes. Otra técnica que puede resultar útil para una o dos personas que emprendan esta ruta es grabar previamente algunos de los discursos más largos y visualizaciones guiadas presentadas para su reproducción posterior en los rituales. Escuchar la propia voz pronunciando las palabras de los dioses puede tener un poderoso efecto iniciático.

No hay tampoco razón válida para que los estudiantes que ya pertenezcan a un templo de la Golden Dawn no realicen estos rituales de auto-iniciación, ya que su realización solo puede servir para aumentar el conocimiento y la destreza del estudiante. Las Conferencias de Conocimiento y meditaciones aquí dadas también pueden usarse para complementar el trabajo de grado existente de cualquier estudiante.

Si el estudiante persevera en este curso de estudio y en los rituales proporcionados aquí para el auto-logro, no tenemos duda de que el resultado será el nacimiento de un iniciado de la tradición mágica del Amanecer Dorado. Es nuestra más sincera esperanza que, a través de este libro, individuos que anteriormente no han tenido la oportunidad de hacerlo puedan iniciarse en la Tradición del Misterio Occidental.*

Trabajo Meditativo Preliminar

Ejercicios Diarios de Conciencia:

Técnica de la Oscuridad: Antes de comenzar cualquier meditación, respira profunda y rítmicamente. Cubre tus ojos con las palmas de las manos; superponiendo los dedos de una mano con la otra. Deberías experimentar una oscuridad total.

Técnicas de Conciencia Sensorial: Durante una semana, da un paseo diario y toma nota mental de todo lo que veas, sin enfocarte en nada en particular. No intentes analizar ni hacer juicios; simplemente observa. Lleva un diario de tus observaciones.

Durante la semana siguiente, da un paseo diario y detente, enfocándote deliberadamente en un objeto en particular. Toma nota de todo lo relacionado con este objeto.

En la siguiente semana de paseos diarios, intenta buscar un color diferente cada día. El domingo busca naranja; lunes-azul, martes-rojo, miércoles-amarillo, jueves-violeta, viernes-verde, sábado-azul-violeta (índigo).

Durante una semana, concéntrate en los diversos sonidos que escuches durante el paseo diario. Detente en ciertos momentos y cierra los ojos, para que la facultad de la vista no interfiera con este ejercicio. No intentes analizar ni hacer juicios; simplemente toma nota.

Durante la semana siguiente, da un paseo diario y detente, enfocándote deliberadamente en un sonido en particular. Toma nota de todo lo relacionado con este sonido.

Durante una semana, toma nota de las diferentes sensaciones táctiles o de contacto que encuentres a lo largo del día. Detente en ciertos momentos y cierra los ojos, para que la facultad de la vista no interfiera con este ejercicio.

Durante una semana, toma nota de todos los sabores que encuentres durante el transcurso del día. Detente en ciertos momentos y cierra los ojos, para que la facultad de la vista no interfiera con tu sentido del gusto. Durante la semana siguiente, concéntrate en un sabor en particular.

Durante una semana, toma nota de todos los olores que encuentres. Detente en ciertos momentos y cierra los ojos, para que la facultad de la vista no interfiera con tu sentido del olfato. Durante la semana siguiente, concéntrate en un olor en particular.

Ejercicio:

Es de vital importancia que, en la búsqueda de exaltar la salud del Espíritu, el estudiante no descuide la salud del cuerpo. El bienestar físico y la resistencia son esenciales para el mago que desea realizar rituales prolongados así como trabajos astrales. Durante este período de prueba, el estudiante debe comenzar una disciplina regular de ejercicio para mantener la forma física. Dejamos la elección del ejercicio al estudiante individual; natación, ciclismo, trotar, artes marciales, aeróbicos, yoga u otro. Israel Regardie recomendó que el estudiante realice ciertos ejercicios diseñados para aumentar tanto la vitalidad física como psíquica del practicante. Estos ejercicios se toman de un pequeño folleto de Peter Kelder llamado Los Cinco Ritos de Rejuvenecimiento o El Ojo de la Revelación. Estos ejercicios también se pueden encontrar en el libro de Donald Michael Kraig Modern Magick (páginas 222–229).

Cualquiera que sea la forma de ejercicio que se realice, el estudiante nunca debe sobreesforzarse hasta el punto de la fatiga. Si no está acostumbrado a hacer ejercicio, comience despacio y gradualmente. Si existen preocupaciones de salud, consulte a un médico antes de comenzar cualquier forma de esfuerzo físico.*

Ejercicio de visualización:

Pasa unos momentos de cada día en este ejercicio. Comienza con los ojos cerrados y relájate, respirando profunda y rítmicamente. Luego abre los ojos y mira la palma de tu mano izquierda. Imagina una pequeña masa amarilla de una sustancia no pegajosa formándose en tu mano. Es algo similar a la arcilla y con una consistencia elástica. Cubre esta mano con la derecha y presiona esta sustancia amarilla como si estuvieras haciendo una hamburguesa. Luego comienza a rodar la sustancia entre tus manos como si estuvieras haciendo una albóndiga. Cuando la imagen de la bola amarilla de sustancia astral esté muy clara en tu mente, colócala en algún lugar cerca de ti. Repite esta técnica tres veces más, formando luego una bola roja, una azul y finalmente una negra.

Cuando termines, coloca las cuatro bolas en fila. Visualízalas con fuerza. Luego con céntrate en disolver las bolas una por una, comenzando con la bola negra, seguida por la azul, la roja y finalmente la amarilla. Ve el área donde estaban las bolas como totalmente l impia de la sustancia astral.

Una introducción a la forma divina de Thmê

La siguiente serie de meditaciones está diseñada para abrir un diálogo activo entr e el estudiante aspirante y la parte arquetípica de la mente del candidato simboli zada por la forma divina de Thmê (pronunciado Tah-may). La forma griega de est a deidad es Themis, y en el Panteón Egipcio, ella es Meet o Maat. Esta forma div ina actuará como presentadora y guía del candidato a lo largo de todas sus expe riencias iniciáticas en este curso. Aquí, Thmê actúa como una porción del Yo Super ior del candidato, que lo conduce por el camino iniciático hacia la meta eventual de la conversación plena con el Santo Ángel Guardián. Es importante que el aspira nte establezca un vínculo firme de comunicación con Thmê antes del acto de auto -iniciación. Sugerimos que el estudiante realice estas meditaciones diariamente dur ante un período de cuatro meses antes de la auto-iniciación en el grado de Neófi to. Se recomienda la Meditación 1 para el primer mes, la Meditación 2 para el se gundo mes, y la Meditación 3 debe realizarse durante los dos meses restantes an tes de la iniciación.Si después de cuatro meses el estudiante aún no se siente en contacto con la forma divina, toda la serie de meditaciones debe repetirse durant e tres meses adicionales antes de la auto-iniciación.

Debemos enfatizar que en esta etapa temprana del desarrollo, no se le pide al e studiante que asuma la forma divina de Thmê ni de ninguna otra forma divina. La asunci ón de formas divinas no se enseña hasta mucho más adelante en este curso. En cambio, el aspirante debe concentrarse en visualizar y familiarizarse con la forma divina. Se fome nta un diálogo uno a uno con la forma divina, pero no intente permitir que la forma divi na controle sus palabras o acciones. (Si la forma divina hace demandas, le pide que haga algo en contra de su voluntad, o simplemente le da información que sabe que es falsa, entonces probablemente no esté en diálogo con Thmê ni con su Ser Superior; lo más pro bable es que esté en contacto con algún arquetipo menor que está jugando con usted. En ese caso, destierre la figura y comience de nuevo.)

Vibración:

Ciertos nombres o Palabras de Poder, cuando se vibran o entonan correctamente, atraen ci ertas energías que están asociadas con ellos. Una técnica conocida como la Fórmula Vibrator ia es un método mediante el cual los nombres y palabras divinas se pronuncian con fuerza y autoridad en una "vibración".

El estudiante debe primero imaginar una Luz blanca brillante sobre la cabeza, y lueg o visualizar esta Luz descendiendo hasta el nivel del corazón. Las letras del nombre que se va a vibrar deben imaginarse en blanco dentro del centro del corazón. Luego, el nombre se pro nuncia lentamente para que el sonido vibre a lo largo de la cavidad torácica y sea

sentido en todo el cuerpo. El estudiante debe imaginar que el sonido llega a cada ri ncón del universo. La Fórmula Vibratoria de pronunciar nombres normalmente produ ce una ligera sensación de fatiga combinada con exaltación si se realiza correctamen te. (Nota: solo los nombres Divinos o Angélicos deben vibrarse de esta manera.)

Primer Mes-Meditación 1: Themis

Tome un baño ritual y realice un ritual de relajación. Siéntese cómodamente en su espacio de templo, dormitorio o cualquier otro lugar donde se pueda mantener la tranquilidad y la soled ad. Encienda una vela amarilla en el centro de su espacio de templo. Queme incienso o aceit e aromático, preferiblemente incienso o canela.

Realice el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama, también conocido como LBRP. (Vé ase Capítulo Uno, pp. 82-84.)

Realice la Adoración al Señor del Universo. (Véase Capítulo Uno, página 85.) Luego dé c uatro golpes. Cierre los ojos e imagine que está sentado dentro de una forma ovoide violeta. Diga:

> A través del Nombre Divino del Tetragrámaton, YHVH, (Yode-Heh-Vav- Heh) yo, (indicar nombre), me proclamo un humilde buscador de la Luz de la Sabiduría y el Esplendor de lo Divino. Desde este día en adelante, me esf orzaré siempre por demostrar que soy un candidato verdadero y digno pa ra la iniciación en los Misterios. Para ello, busco la guía de la diosa THEM IS, para que ella se revele a mí e interceda en mi favor ante los Guardian es del Conocimiento Sagrado.

Nuevamente da la batería de cuatro golpes. Entona el nombre de la diosa THEMIS varias veces. Mientras lo haces, la forma ovoide violeta que te rodea cambia a un b rillante amarillo.

Visualiza la forma de una diosa alta que está frente a ti. Tiene el cabello corto y oscuro y ojos oscuros. Imagina esta figura con túnicas griegas blancas y fluidas, adornadas co n amarillo y violeta. Sus rasgos son austeros y su expresión denota seriedad. En su man o izquierda sostiene un par de balanzas. En su mano derecha sostiene un cáliz dorado. Visualiza con fuerza la forma frente a ti. Di:

> ¡Oh tú, radiante diosa de la Sabiduría y los Oráculos! ¡THEMIS! ¡Tú cuyo no mbre significa la Firmeza! ¡Tú Incorruptible que defiendes a los Justos! ¡Tú q ue presides las fiestas de los dioses en el Olimpo! ¡Reveladora de Leyes! ¡T HEMIS! ¡Tú que eres la conciencia colectiva y la Guardiana del Orden! ¡Tú q ue eres llamada la Dama de la Justicia y la Protectora. SOTEIRA! ¡EUBOULO S! ¡Tú que das buenos consejos y orientaciones! ¡Intérprete de la Voluntad de los dioses! Que tu Oráculo me represente favorablemente. ¡Tú diosa de l as Balanza! Asegúrate de que mi corazón sea verdadero, y que realmente s oy un Verdadero Buscador de la Piedra. Defiéndeme como

> defenderías a todos los Aspirantes dignos en el Camino de la Sabiduría. ¡Habla en mi nombre ante la asamblea de los dioses! ¡Conseja y guíame en mi búsqueda de la Luz Divina! Esto lo pido en el Nombre del Inefable.

Visualiza la forma con fuerza. Obsérvala respirar con vida. La diosa coloca sus balanzas sobre tu cuerpo—las dos mitades de las balanzas equilibrándose desde tu hombro derecho hasta tu hombro izquierdo. Las balanzas se absorben en tu cuerpo—en tus hombros y brazos—fusionándose con la carne. El punto de equilibrio de las balanzas se absorbe en el centro de tu corazón, convirtiéndose en uno con él. Sientes que esta fusión te fortalece.

La diosa Themis entonces te entrega el cáliz dorado de néctar para que bebas. Saboreas su pura y dulce esencia. Una sensación de Luz blanca y cálida te envuelve. La bebida te vigoriza y te deja con una sensación de calma y equilibrio. Medita por unos momentos en la forma divina de Themis antes de permitir que se desvanezca suavemente de tu esfera de conciencia.

Disuelve lentamente el ovoide amarillo que te rodea. Cuando estés listo, realiza la Adoración al Señor del Universo, seguida de la batería de cuatro golpes y el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Mantén un registro escrito de cualquier impresión o insight obtenido durante la meditación.

Segundo Mes-Meditación 2: Maat

Toma un baño ritual y realiza un ritual de relajación. Siéntate cómodamente en tu espacio de templo. Enciende la vela amarilla en el centro de tu espacio de templo. Quema incienso o aceite perfumado, preferiblemente incienso o canela.

Realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Realiza la Adoración al Señor del Universo. Luego da la batería de cuatro golpes. Cierra los ojos e imagínate sentado en una forma ovoide violeta. Di:

> Por el Nombre Divino del Tetragrámaton, YHVH, (Yode-Heh-Vav-Heh) yo, (indica tu nombre) me proclamo un humilde buscador de la Luz de la Sabiduría y el Esplendor de lo Divino. Desde este día en adelante me esforzaré siempre por demostrar que soy un candidato verdadero y digno para la iniciación en los Misterios. Para ello busco la guía de Temis en su forma más antigua como la diosa MAAT, para que ella se revele a mí y medie en mi favor ante los Guardianes del Conocimiento Sagrado.

Nuevamente da la batería de cuatro golpes. Entona el nombre de la diosa MAAT varias veces. Mientras lo haces, la forma ovoide violeta que te rodea cambia a un amarillo brillante.

Visualiza la figura esbelta de una diosa frente a ti. Su nemyss negro apenas oculta su largo cabello oscuro. Está vestida con una túnica brillante de verde y dorado, con algunos destellos de amarillo, rojo y azul. Su collar también está compuesto por varias cuentas y adornos de colores. En sus brazos lleva un par de grandes alas blancas, como las de un águila. Una cinta roja sujeta una gran pluma blanca de avestruz en la corona de su cabeza, sobre su nemyss negro. Su piel dorada y sus ojos pintados de oscuro no pueden ocultar que es la misma Temis de los griegos. Sostiene una Vara de Loto en una mano y un anj en la otra. Visualiza fuertemente la figura frente a ti. Di:

> ¡Oh tú, brillante diosa de la Justicia y la Verdad! ¡Tú que estás entre la ilusión y la realidad, entre el bien y el mal! ¡Tú que reemplazaste el Caos con la Luz! ¡Tú que eres recta y verdadera! ¡Tú que pesas los corazones de hombres y mujeres en la Sala del Juicio! ¡Tú Señora del Cielo y Reina de la Tierra! ¡Tú señora del Inframundo! ¡Tú punto de equilibrio sobre el cual se sostiene todo el universo! ¡Escucha mi confesión y júzgame correctamente! Señora de la Pluma, ve que mi corazón es sincero, y que soy realmente un verdadero Buscador de la Piedra! ¡Defiéndeme como defenderías a todos los Aspirantes dignos en el Camino de la Sabiduría! ¡Habla en mi nombre ante la asamblea de los dioses! ¡Conseja y guíame en mi búsqueda de la Luz Divina! ¡Esto lo pido en el Nombre Divino de YHVH!

Visualiza fuertemente la figura. Obsérvala respirar con vida. La diosa Maat toma una pluma blanca de una de sus alas y la presiona sobre la corona de tu cabeza. Apunta la cabeza de la Vara de Loto a tu frente y, mientras lo hace, la pluma se absorbe en tu carne. Unirte con la pluma de Maat te trae una sensación de armonía y paz interior. Luego la diosa apunta el anj a tu cabeza, base de la garganta, corazón, ingle y pies por turno. Mientras se concentra en cada uno de estos cinco puntos de tu cuerpo, eres consciente de una afluencia de energía de Luz, seguida por una suave sensación de equilibrio. La sensación te recuerda a piedras lanzadas en un estanque: las ondas que se disipan en delicados patrones de olas. Una vez más, te sientes fortalecido por el encuentro.

Meditas unos momentos más en la forma divina de Maat antes de permitir que ella se desvanezca suavemente de tu esfera de conciencia. Disuelve lentamente la forma ovoide amarilla que te rodea. Cuando estés listo, realiza la Adoración al Señor del Universo, seguida de la batería de cuatro golpes y el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Como siempre, mantén un registro escrito de tus impresiones de esta meditación cada vez que se realice.*

Tercer y cuarto mes - Meditación 3: Thmê

Toma un baño ritual y realiza un ritual de relajación. Siéntate cómodamente en tu espacio de templo. Enciende la vela amarilla en el centro de tu espacio de templo. Quema incienso o aceite perfumado, preferiblemente incienso o canela.

Realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Realiza la Adoración al Señor del Universo. Luego da la batería de cuatro golpes. Cierra los ojos e imagínate sentado en una forma ovoide violeta. Di:

> A través del Nombre Divino del Tetragrámaton, YHVH, (Yode-Heh-Vav-Heh) y o, (indicar nombre) me proclamo un humilde buscador de la Luz de la Sabiduría y el Esplendor de lo Divino. Desde este día en adelante me esforzaré siempre por demostrar que soy un candidato verdadero y digno para la iniciación en los Misterios. Para ello busco la guía de la diosa del Equilibrio en su forma copta como THME, el nombre por el que era conocida en el mundo greco-egipcio. Concede que ella pueda revelarse a mí e interceder en mi favor ante los Guardianes del Conocimiento Sagrado.

Nuevamente da la batería de cuatro golpes. Entona el nombre de la diosa THMÊ varias veces. Mientras lo haces, la forma ovoide violeta que te rodea cambia a un amarillo brillante.

Visualiza la esbelta figura de una diosa de piel dorada frente a ti. En esta etapa de tu diálogo con ella, la diosa te revela su forma inicial (simplificada). Su nemyss es a rayas negras y blancas, mientras que su túnica se ha vuelto blanca pura y brillante. Su gran collar pectoral está hecho de bandas negras y blancas. Sus brazaletes tienen colores similares. Ella sostiene una Vara Fénix amarilla. Sus ojos pintados son iguales a los ojos de Maat. Visualiza la forma con fuerza frente a ti. Di:

> ¡Oh tú, hermosa de la Verdad, el Equilibrio y el Orden! ¡Reconciliadora entre la Oscuridad y la Luz! ¡Tú que eres el Ojo de Ra y el asiento de la Justicia entre los Pilares! ¡Guardiana del Umbral y Preparadora del Camino para el Entrante! ¡Habitante del Salón de la Manifestación Dual—el Salón de las Dos Verdades! ¡Mediadora Divina de opuestos que exhalas Equilibrio y Verdad en el Aire Reconciliador! ¡Ve que mi corazón es verdadero, y que soy realmente un Verdadero Buscador de la Piedra! ¡Defiéndeme como defenderías a todos los Aspirantes dignos en el Camino de la Sabiduría! ¡Habla en mi nombre ante la asamblea de los dioses! ¡Conseja y guíame en mi búsqueda de la Luz Divina! ¡Esto lo pido en el Nombre Divino de YHVH!

Visualiza la forma con fuerza. Obsérvala respirar con vida. La diosa Thmê hace un gesto para que extiendas ambas manos. Lo haces. La diosa coloca un pequeño

tarro de cerámica en tu mano derecha como símbolo de tu corazón y tu esencia e spiritual. En tu mano izquierda coloca la pluma blanca shu de Maat. Ella habla:10

> Mi pluma es la que se pesa contra cada corazón humano. Tu corazón debe ser medido y juzgado para ser verdadero y justo. Tu corazón y tu alma deben hacerse Maat. No permitas que tus balanzas se inclinen ni a la derecha ni a la izquierda, porque cualquiera que esté desequilibrada no es buena. Busca siempre el centro, porque solo el camino recto y estrecho entre los Pilares puede tu llevar a la Piedra de los Sabios. Esta es la gran Verdad que nunca ha sido quebrantada desde la época de Osiris. Recuerda que Dios juzgará al justo.

La pluma blanca de shu y el corazón de cerámica se absorben en la carne de tus manos. Thmê sostiene ante ti la Varita del Fénix amarillo. La Varita estalla en llamas dentro de su mano. De las cenizas de la Varita del Fénix emerge una nueva Varita. Es una Varita roja y amarillo-dorada coronada por una cabeza de mitra partida. Una pequeña cruz roja adorna la cabeza del cetro. Thmê habla:

> Este es el Cetro de la Sabiduría que te guiará siempre en el Camino del Conocimiento. Simboliza la religión y el deseo espiritual que guía y regula la vida. Recuerda tener reverencia por todas las religiones, pues ninguna carece de un rayo de la Luz inefable que buscas. Recuerda que la diosa que ahora está ante ti es un símbolo viviente de esas aspiraciones superiores del alma que deben guiar su acción.

Meditad unos momentos más sobre la forma divina de Thmê antes de permitir que se desvanezca suavemente de tu esfera de conciencia. Disuelve lentamente la forma ovoide amarilla que te rodea. Cuando estés listo, realiza la Adoración al Señor del Universo, seguida de la batería de cuatro golpes y el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.☒

Descendiendo la Luz

En todas las ceremonias de la Golden Dawn, el Hierofante iniciador, actuando como un "canal" viviente, trae la Luz Suprema al templo mediante una fórmula compleja. El estudiante de este curso, actuando como su propio iniciador, debe usar un método muy simplificado para traer la Luz Divina al templo. Aquí se presenta una técnica para lograrlo. Este ejercicio debe practicarse al menos durante tres meses antes de la auto-iniciación en el grado de Neófito.

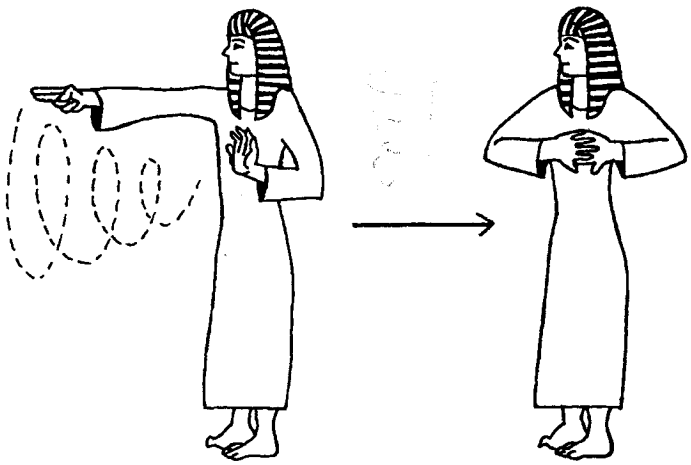
Después de tomar un baño ritual, siéntate en silencio unos momentos para meditar, mirando hacia la parte Este de tu espacio templario. Cuando te sientas listo, levántate y coloca

10 Por favor, ten en cuenta que este ritual, así como los ritos de iniciación en los capítulos siguientes, contiene pasajes que están en una tipografía sans serif, para indicar discursos que son "hablados" astralmente por las formas divinas—no físicamente por el mago—y son "escuchados" internamente.

ambas manos sobre el centro de tu corazón, una mano cruzando a la otra. Visualiza una gran Luz brillante que ocupa un espacio que está tanto sobre ti como más allá de ti en el Este. Mientras contemplas esta Luz, visualiza la figura de un triángulo blanco trazado en el resplandor ante ti. El blanco del triángulo brilla y pulsa iridiscente.

Cuando la visión sea muy fuerte, extiende tu mano derecha directamente frente a ti y tu mano izquierda justo frente a tu área del corazón, con la palma hacia afuera. Con tu mano derecha, traza una gran espiral en el aire frente a ti (comienza en el borde exterior izquierdo de la espiral y ve en sentido horario). Acerca lentamente la espiral hacia ti mientras la trazas. Cuando tu mano derecha alcance tu mano izquierda, une ambas manos con los dedos entrelazados y gíralas de modo que los nudillos toquen tu área del corazón y las palmas miren hacia afuera. Este es el Signo de la Luz en Espiral. (Por favor, ten en cuenta que este no es un Signo tradicional de grado de la Golden Dawn, sino uno que hemos proporcionado para el propósito de este curso.) Mientras realizas esto, visualiza la Luz Divina espiralando en forma de embudo hacia ti. Di las palabras, "¡Que descienda el resplandor blanco del Espíritu Divino!" Mientras lo haces, siente una avalancha de la Luz Divina recorrer todo tu cuerpo—desde tu cabeza hasta tus pies. La Luz luego se centra en tu área del corazón. Sé consciente de la conexión que existe entre tu cuerpo y la Luz universal.Equilibra esta Luz a través de tu cuerpo realizando la Cruz Cabalística.

Luego di las palabras: "Khabs Am Pekht, Konx Om Pax, Luz en Extensión." Realiza tres circuitos completos en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los límites de tu espacio templario, mientras visualizas que llevas la Luz Divina alrededor del templo en una espiral de energía desde el área de tu corazón. Después de completar la tercera circunvalación, regresa al Este y mira hacia el Oeste. Imagina el triángulo blanco de Luz firmemente establecido en el centro de tu espacio templario. Obsérvalo vívidamente.



El Signo de la Luz en Espiral

Continúa meditando todo el tiempo que desees, pero cuando termines, realiza tres circunvalaciones en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del templo, mientras visualizas el triángulo blanco en el centro de la habitación desintegrándose. Imagina la Luz Divina del triángulo fluyendo de regreso a través del centro de tu corazón y hacia el triángulo mayor de Luz que está sobre ti. Al final de la circunvalación, vuelve a girar hacia el Este y, con las manos entrelazadas sobre tu corazón, comienza la Espiral Inversa de Luz, que es simplemente la inversión total del Signo de la Luz en Espiral. Haz una pausa y realiza nuevamente la Cruz Cabalística para equilibrar. Esto termina el rito.

Es importante registrar todas tus meditaciones y trabajos rituales en cada grado para tener una medida tangible con la cual evaluar tu crecimiento espiritual. Igualmente es importante registrar tus percepciones de todas tus experiencias dentro de los grados, para que puedas volver a ellas una y otra vez para su examen. En este curso de estudio, como en muchos otros aspectos de la vida, tú eres el único que mide tu propio progreso.

Para concluir, siempre habrá algunas personas que simplemente leerán este libro y no seguirán ni la carga de trabajo necesaria ni los mínimos tiempos sugeridos en cada grado. A los pocos meses de haber comprado este libro, algunos afirmarán haber "hecho todo" y se autoproclamarán Adeptos de este curso. Sin embargo, será mucho más fácil para esas personas engañar e impresionar a los principiantes que para ellos engañar a aquellos aspirantes que realmente emprenden este trabajo. Será especialmente difícil para estas personas engañar a su propio Yo Superior. El Santo Ángel Guardián podrá distinguir la diferencia entre la fanfarronería y la verdadera aspiración.

No tienes a nadie más que a ti mismo a quien culpar si no continúas adelante. Pero de igual manera, si tienes éxito, tienes a ti mismo que agradecer. Las recompensas son tuyas para disfrutar.

A Ti, Único Sabio, Único Eterno,
y Único Misericordioso,

sea la alabanza y la gloria por siempre.

quien me ha permitido,

que ahora está humildemente ante Ti,
para entrar hasta aquí en el santuario de tu misterio.

No a mí, Adonai,

sino a tu nombre sea la gloria.

Que la influencia de tus Divinos

descienda sobre mi cabeza,

y enséñame el valor del autosacrificio

para que no retroceda en la hora de la prueba.

Sino que así mi nombre sea escrito en lo alto,

y mi Genio permanezca

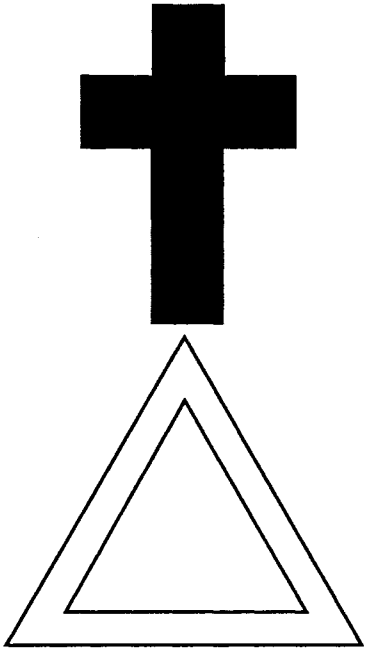
en la presencia del Santo.

En aquella hora cuando el Hijo del Hombre es invocado

ante el Señor de los Espíritus

y su Nombre ante el Anciano de los Días.

CAPÍTULO UNO



El Grado de Neófito

0=0

De todas las ceremonias de iniciación de la Aurora Dorada, el Ritual del Neófito se distingue del resto. El grado de Neófito se llama grado 0° = 0 porque no se atribuye a ninguno de los Sephiroth en el Árbol de la Vida. Esta ceremonia es un rito preliminar que contiene todas las fórmulas y técnicas mágicas fundamentales de la Orden. Se basa casi en su totalidad en la idea de la Luz Divina y el magnetismo espiritual que atrae esa Luz al templo para ser implantada en la esfera de sensación del aspirante. La palabra Neófito proviene del griego neophytos o "recién plantado".

En una ceremonia tradicional de Neófito con un equipo completo de iniciación, el Hierofante, el oficial principal del ritual, actúa en nombre del Ser Divino de la humanidad, el Alma espiritual suprema. Como encarnación física de la forma divina de Ousiri (Osiris), está ubicado en el Este, el lugar del sol naciente y la dirección simbólica de la Luz Suprema de Kether. Es a través de Ousiri, representado por el Hierofante, que la Luz es traída al templo.

El Hegemón, que es la personificación de la forma divina de Thmê, simboliza la parte superior de la mente del candidato — la parte más alta del Ruach o mente racional que trabaja en combinación con el Neshamah, el Alma Divina. El Kerux[11] representa la parte inferior del Ruach que funciona en obediencia a la Voluntad. El Hiereus es la voluntad activa de la humanidad, el guardián contra el mal. El Hegemón es la conciencia aspirante, compasiva e intuitiva que busca provocar el Ascenso de la Luz. (Es por esta razón que hemos elaborado el papel de la forma divina del Hegemón, Thmê, en los rituales de iniciación presentados aquí.)

El objetivo principal del estudiante que desea iniciarse a sí mismo en el grado de Neófito es doble. Primero, la Luz Divina debe ser traída al templo. Segundo, mediante una carga magnética, esta Luz debe ser atraída e implantada dentro de la psique del aspirante. Lo que debe recordarse aquí es que el Ser Superior rara vez abandona su morada elevada, excepto cuando el Ser Inferior se abre intencionalmente al Superior mediante un acto de aspiración genuina o auto-sacrificio. Esta acción por sí sola hace posible el descenso de la Luz en la mente, el corazón y el alma. Por lo tanto, el auto-iniciado debe esforzarse siempre con firmeza en el máximo

11 La ortografía antigua de esta palabra era kerux, que transliteraba la letra griega upsilon como una "u". Sin embargo, esta misma letra también se translitera como una "y" en palabras como "mystery" y "sympathy", que ambas son de origen griego.

deseo por la Luz. Esta energía espiritual puede ser atraída magnéticamente al candidato mediante las disciplinas de respiración rítmica, vibración, aspiración sincera, oración y muchos otros métodos.

Todos los diversos símbolos y movimientos en la Ceremonia del Neófito están diseñados para realzar y reiterar el propósito del ritual: la búsqueda de la Luz. No todo el simbolismo intrincado es completamente comprendido por el candidato, pero eso tiene poca importancia a largo plazo, porque el valor inherente de tal simbolismo es que tiene un efecto auto-sugestivo en el aspirante que se percibe a un nivel subconsciente profundo.

El objetivo de la Ceremonia del Neófito en su conjunto es la purificación de la personalidad. La Purificación y Consagración tanto del templo como del candidato (que es el templo viviente) son un foco constante a lo largo del ritual. Los Elementos Agua y Fuego se emplean para este fin hasta que finalmente el aspirante es colocado entre los dos Pilares de Luz y Oscuridad, en la posición de Equilibrio, donde se forma un vínculo entre la Personalidad y el Genio Superior y Divino. La ceremonia del 0° = 0 ocurre simbólicamente en el Salón del Juicio que se describe en el capítulo 125 del Libro Egipcio de los Muertos. Esto representa la "Pesada del Alma" en la que el difunto (que representa al Iniciado) es llevado al Salón de la Verdad por Anubis, el dios del Inframundo. Después de haber sido sometido a un extenso interrogatorio y purificación, el iniciado realiza la larga confesión negativa y se le pide que explique el complejo simbolismo del Salón. El Alma del iniciado entonces observa la pesada de sus acciones en la Tierra contra la pluma de la Verdad en las místicas balanzas de Maat.El dios Thoth con cabeza de ibis registra el juicio mientras una bestia devoradora está lista para apoderarse del alma si el iniciado ha llevado una vida indigna. Cuando esta prueba ha pasado, Horus presenta al iniciado al dios Osiris, que está entronizado dentro de su santuario. Frente a él hay una flor de loto, el emblema de la metamorfosis. Luego, el difunto se une con Osiris el Redentor en una Luz infinita. Así, toda la historia del Pesaje del Alma puede decirse que representa el avance y la purificación del iniciado en el Salón de los Neófitos.

Aunque muchas personas respetan la Ceremonia de Neófito como un ritual vital y sublime repleto de técnicas mágicas esenciales, a menudo estas mismas personas no respetan el grado de Neófito. Apenas se convierten en Neófitos y dan ese primer paso tan importante en la corriente de la Aurora Dorada, desean apresurarse directamente al grado 1° = 10° de Zelador, como si el rango de Neófito fuera de alguna manera indeseable o degradante en comparación con los grados superiores. No podemos exagerar lo insensato que es este supuesto. El avance hacia los grados superiores no debe compararse con una carrera. Es un compromiso de por vida para completar la Gran Obra. Se debe dedicar una cierta cantidad de tiempo en cada grado para asimilar y equilibrar completamente los efectos de la iniciación. Avanzar demasiado rápido a través de los grados puede resultar en desequilibrio y egotismo. En la Tradición del Misterio Occidental, todos somos Neófitos sin importar cuál sea nuestro rango externo. Todos tenemos mucho que aprender en la búsqueda del crecimiento espiritual. Un tiempo adecuado para permanecer en el grado de Neófito (a través de la auto-iniciación) debería ser aproximadamente de seis a doce meses.

El aspirante también necesitará elegir un lema mágico. Un lema suele ser una frase que describe el objetivo espiritual del mago. Se expresa en latín, hebreo o cualquier idioma distinto al habla cotidiana del aspirante, con el fin de separar el nombre mágico de la vida secular.

En las ceremonias de iniciación de la Aurora Dorada, varios participantes conocidos como oficiales asumen ciertas formas divinas (es decir, adoptan la apariencia astral y las cualidades de un dios o diosa) que llevan a cabo deberes específicos en el ritual. La verdadera asunción de formas divinas no debe ser intentada por nadie que aún no sea un Adepto. En un rito de auto-iniciación, estas diversas formas divinas se construyen en la imaginación del candidato, donde representan diferentes partes de la psique del aspirante. Estas formas divinas son, por lo tanto, reflejos microcósmicos de fuerzas divinas macro cósmicas específicas a las que están vinculadas. Cada una es invocada y orquestada por el Yo Superior del candidato a través del deseo por la Luz. El aspirante solitario no asume realmente las formas divinas creadas en el templo, sino que actúa en su nombre tomando los diversos cargos en el templo bajo la atenta guía de las fuerzas divinas. Una forma oficial, por así decirlo, es una extensión menor de una forma divina que sirve para llevar a cabo funciones específicas dentro del templo. Son las formas oficiales, no las formas divinas en sí, las que son asumidas por el aspirante solitario de este curso.Cuando las formas oficiales no están siendo asumidas por el candidato, se devuelven a la plena autoridad de sus respectivas formas divinas.

Las actividades combinadas en el ritual, especialmente las actividades de las diversas formas divinas y formas oficiales, simbolizan las partes componentes de la propia mente del candidato, que trabajan juntas para efectuar la iniciación. Sin embargo, debe hacerse una preparación previa a la auto-iniciación en el grado de Neófito. Es muy importante que el estudiante haya abierto previamente un canal de diálogo con Thmê practicando los ejercicios dados en la introducción. Sugerimos que el aspirante estudie la sección aquí titulada "Las Formas Divinas de las Estaciones Visibles" y los diagramas del templo proporcionados para este rito. También se aconseja al lector memorizar la sección de este capítulo que describe los cargos principales del grado de Neófito y sus formas oficiales. Toda la información necesaria para el ascenso y la circulación de la Luz en el ritual, así como las visualizaciones necesarias, se explicarán paso a paso en la ceremonia aquí presentada.

El siguiente manuscrito describe la apariencia de las diversas formas divinas del Salón de Neófitos, especialmente en términos de color. Los colores de los Tres Jefes reflejan sus correspondientes Sephiroth: Jesed, Geburah y Tiféret. Se observa que los colores de estos tres oficiales "destellan" con su respectiva energía vibratoria. Su alta colocación en el Árbol de la Vida indica la importancia de estos oficiales en guiar la corriente de la magia desde su fuente (la Tríada Suprema) hacia el templo.

Los oficiales restantes que no ocupan un asiento en el Dais tienen asignadas dos formas visibles, la forma inicial y la forma avanzada. Las formas iniciales

12 Los estudiantes que asumen formas divinas antes de estar preparados pueden ponerse en peligro a sí mismos debido a desequilibrios psíquicos y engaños.

13 "Colores Destellantes" son colores complementarios que se encuentran directamente opuestos entre sí en una rueda de colores estándar para artistas. Uno de los dos colores es activo, el otro pasivo. Dos colores que "destellan" están vinculados con la misma energía vibratoria.

Son apropiados para estudiantes principiantes. Las formas más avanzadas no deben ser consideradas hasta que el estudiante haya adquirido destreza en el arte de la visualización de la forma divina.

El trono de cada forma divina también está ornamentado con el par de colores brillantes que reflejan la afinidad elemental o sefirotica particular de ese oficial. Cada trono se considera un receptáculo o morada para los Poderes Divinos del dios. Son baterías de fuerzas energéticas específicas.

Las varitas, espadas y otros implementos asociados con las diversas formas divinas en el Salón también están cargados de significado simbólico. Estos objetos actúan para reforzar las respectivas potencias de las formas divinas.☒

Las Formas Divinas de las Estaciones Visibles

Copyright © 1991 Adam P. Forrest

Nota General

Las partes humanas de las formas divinas siguen las convenciones de coloración de la iconografía egipcia en que el tono de piel de las mujeres se representa como un rico dorado amarillo y el de los hombres como un cálido marrón rojizo.14

Sobre cada una de las formas divinas de los oficiales en el Dais puede imaginarse una cruz circular de Luz blanca (como el lamen del Hierofante) simbólica del Orden Interno, y sobre cada una de las otras formas divinas de oficiales en el Salón puede imaginarse una cruz y un triángulo de Luz blanca simbólicos del Orden Externo. Sobre la forma divina del Filax15 en el Pronaos puede imaginarse un triángulo de Luz blanca (como la banda distintiva del Neófito) simbólica de la Luz extendida hacia la Oscuridad del mundo exterior y no iniciado.

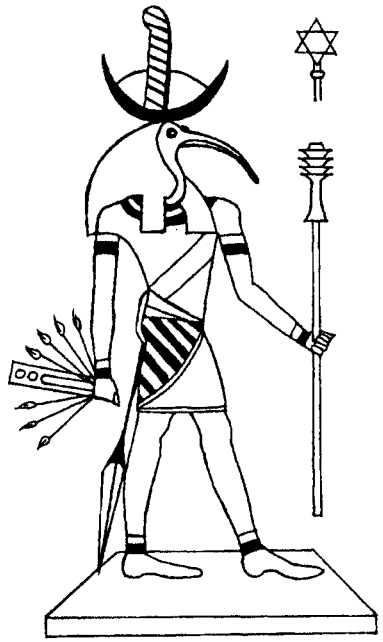
Las Formas Divinas

Praemonstrador o Praemonstratriz

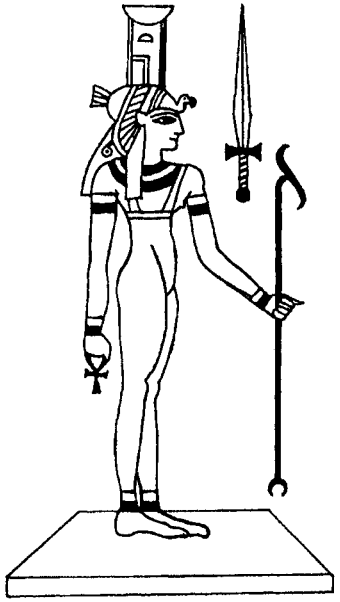
[Egipcia Iset, Copta HCE Ês̈e (Ay-say), Greco-egipcia Isis] Isis tiene una cabeza humana y lleva un nemyss a rayas azul y naranja. Su vestido de lino es azul. Su

14 Los colores aquí indicados son diferentes de los que aparecen en un manuscrito publicado en The Golden Dawn de Regardie. Ese documento, titulado "Las formas divinas egipcias del grado de Neófito", fue escrito por alguien de la Stella Matutina y nunca formó parte de los documentos originales Z de Mathers. Los colores que asigna a los oficiales son en realidad colores que aplican únicamente a las formas divinas en el juego de Ajedrez Enochiano, y no a las formas divinas del Salón de Neófitos. Por ejemplo, lista los colores de Neftis como principalmente negro, el color de la Tierra. En el Ajedrez Enochiano Neftis representa el Elemento Tierra, pero en el Salón de Neófitos ella representa la Sephirá de Geburah y sus colores corresponderían a esa esfera, principalmente rojo. Las otras formas divinas también estarían coloreadas de acuerdo con sus roles en el Salón de Neófitos; la forma divina del Hegemón sería principalmente amarilla debido a su papel como Reconciliador.

15 El Centinela de los antiguos documentos de la G..D..



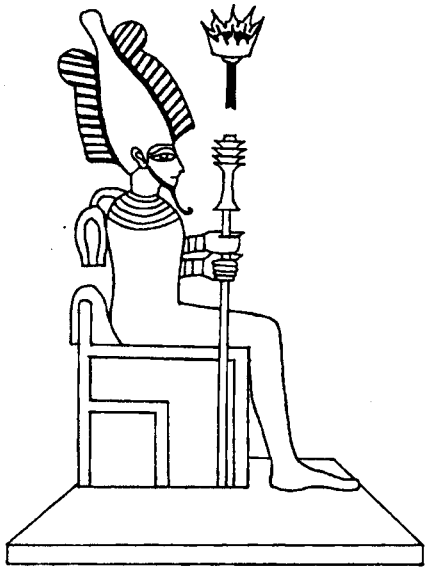
Thoth



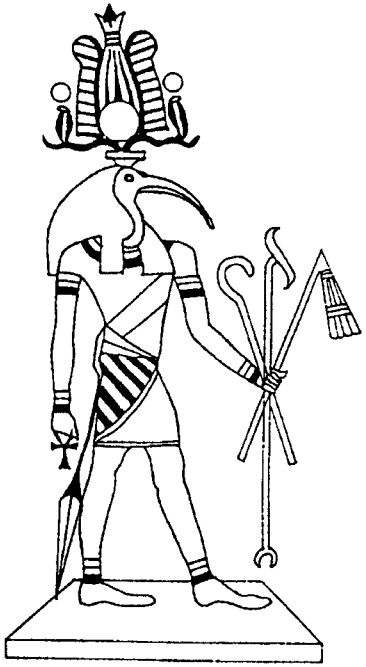
Neftis

Isis

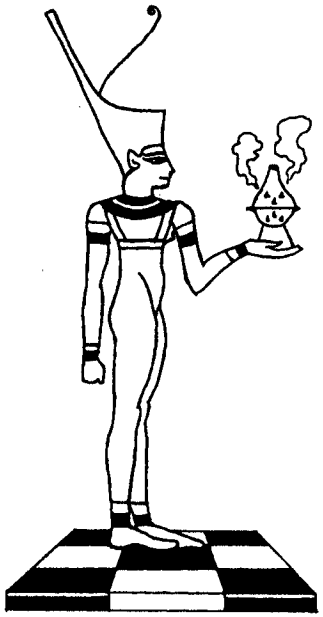
Haroueris



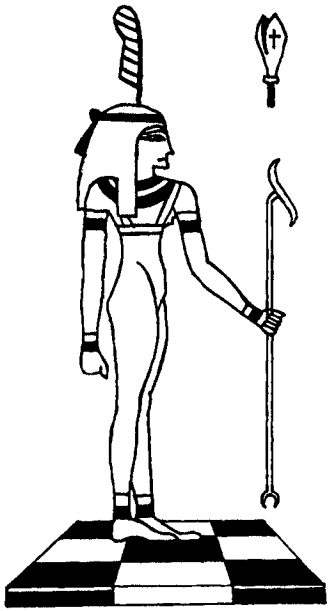
Osiris



Thoth como los Tres Jefes

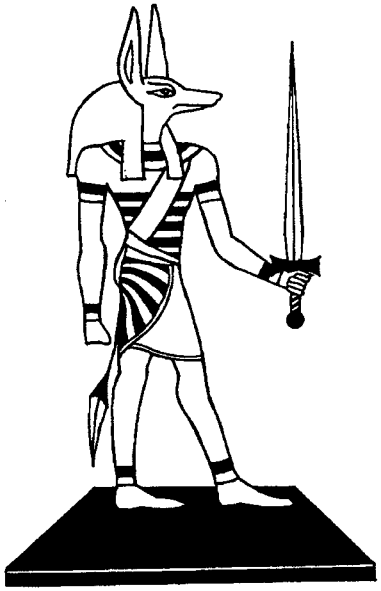


Neith



Thmê
(Mêet)

Horus



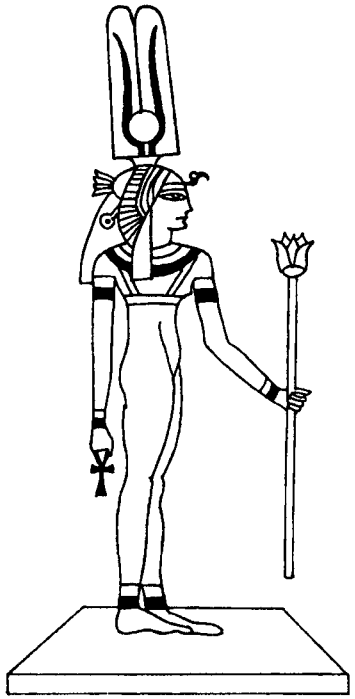
Ophois

Anubis

Auramoouth

Ouammoout peSatanas

Hoor-peKroti
(Harparkrat)



Ahathoor

El collar pectoral está rayado en naranja, azul, naranja. Sus pulseras están rayadas en azul y naranja.

Isis porta una Vara de Loto azul o la vara azul del Praemonstrator. La diosa está sentada en un trono azul ornamentado en naranja, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Imperator o Imperatrix

[Nuevo Nebethô egipcio y copto (Neb-et-ho), Neftis greco-egipcia] Neftis tiene cabeza humana y lleva un nemyss rayado rojo y verde. Su vestido de lino es rojo. Su collar pectoral está rayado en verde, rojo, verde. Sus pulseras están rayadas en rojo y verde.

Nephthys porta ya sea una Vara Fénix roja o la espada roja del Imperador. La diosa se sienta sobre un trono rojo ornamentado en verde, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Cancellarius o Cancellaria

[Egipcio Djehoti, copto were Thôouth (Toh-oh-t) o (T'hoh-t), greco-egipcio Thôth] Thoth tiene la cabeza de un ibis blanco y lleva un nemyss a rayas a amarillas y violetas. Su falda de lino es blanca, y su sobrefalda es a rayas amarillas y violetas. Su collar pectoral está rayado de violeta, amarillo, violeta. Sus brazaletes están rayados de amarillo y violeta.

Thoth porta ya sea una Vara Djed amarilla o el cetro amarillo de Cancellar- ius. También puede llevar una paleta de escriba amarilla con pinceles de los siete colores del arco íris. El dios se sienta sobre un trono amarillo ornamentado en violeta, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Los Tres Jefes

[Egipcio Djehoti, copto were Thôouth (Toh-oh-t) o (T'hoh-t), greco-egipcio Thôth] Como nos enseñan los Rituales Z, Thoth también puede aparecer como la síntesis de los Tres Jefes.

Como la síntesis de la Tríada Adepto, Thoth tiene la cabeza de un ibis blanco y lleva un nemyss a rayas amarillas y blancas. Su falda de lino es blanca, y su sobrefalda es a rayas amarillas y blancas. Su collar pectoral está rayado de rojo, amarillo, azul. Sus brazaletes están rayados de rojo, amarillo, azul.

Thoth porta una Vara Fénix amarilla, un cayado azul y un azote rojo. El dios se sienta sobre un trono amarillo ornamentado en azul, rojo y amarillo, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Hierophantês (Hierofante) o Hierophantissa

[Egipcio Osir, copto orcsp♫ Ousiri (Oo-seer-ee), greco-egipcio Osiris] Forma: Osiris tiene cabeza humana y lleva un nemyss a rayas blancas y amarillas, coronado por la corona blanca Stenu de las Regiones Superiores. Está momificado con vendas blancas excepto la cabeza y las manos. Su collar pectoral está rayado de blanco, rojo, azul, amarillo, negro. Sus brazaletes están rayados de amarillo y blanco.

Osiris porta una vara Djed blanca o un cetro con cabeza de corona blanca del Hierofante. El dios se sienta sobre un trono blanco ornamentado en amarillo, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Hierofante Pasado o Hierofantisa Pasada

[Egipcio Hôr Wêr, Copto Hôôr Ouer qwwp orp (Hoor-wehr) o (Hoh-or-wehr), Greco-egipcio Harouêris] Haroueris tiene cabeza de halcón y lleva un nemyss a rayas amarillas y violetas, coronado por la doble corona Skhenet roja y blanca (Greco-egipcio Pschent) de los Reinos Superior e Inferior. Su faldellín de lino es blanco y su faldellín exterior es a rayas amarillas y violetas. Su collar pectoral es a bandas violeta, amarillo, violeta. Sus brazaletes son a bandas amarillas y violetas.

Haroueris porta una vara Fénix roja o el cetro con cabeza de corona roja del Hierofante. El dios se encuentra sobre un pavimento blanco cuando está en el estrado y sobre un pavimento blanco y negro cuando está en la Sala inferior. Cuando está sentado, el dios se sienta sobre un trono amarillo ornamentado en violeta, que se encuentra sobre un pavimento blanco.

Hiereus o Hiereia

[Egipcio Hôr, Copto 2wwp Hôôr (Hoor) o (Hoh-or), Greco-egipcio Hôros, griego latinizado Horus] Forma inicial: Hôros tiene cabeza de halcón y lleva un nemyss a rayas negras y blancas. Su faldellín de lino es blanco y su faldellín exterior es a rayas negras y blancas. Su collar pectoral es a bandas rojas, negras, rojas. Sus brazaletes son a bandas negras y blancas.

Hôros porta una espada roja. El dios se encuentra sobre un pavimento blanco y negro. Cuando está sentado, el dios se sienta sobre un trono negro ornamentado en blanco, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Forma avanzada: Hôros tiene cabeza de halcón y lleva un nemyss a rayas negras y rojas, coronado por la corona roja Desheret de los Reinos Inferiores. Su faldellín de lino es blanco y su faldellín exterior es a rayas negras y rojas. Su collar pectoral es a bandas rojas, negras, rojas. Sus brazaletes son a bandas negras y rojas.

Hôros porta una lanza roja o la espada roja de Hiereus. El dios se encuentra sobre un pavimento blanco y negro. Bajo sus pies, pisa un dragón rojo, serpiente o cocodrilo. Cuando está sentado, el dios se sienta sobre un trono negro ornamentado en rojo, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Hêgemôn o Hêgemonê

[Encuentro Egipcio, Copto ⲑⲙⲏⲩ Thmê (Tah-may), griega Themis] Forma inicial: Meet tiene una cabeza humana y lleva un nemyss a rayas negras y blancas. Su túnica de lino es blanca. Su collar pectoral está formado por bandas negras, blancas y negras. Sus pulseras están formadas por bandas blancas y negras.

Mêet porta una varita de fénix amarilla o el cetro con cabeza de mitra de Hegemón. La diosa se encuentra sobre un pavimento blanco y negro cuando está en el Salón y sobre un pavimento negro cuando está en el Pronaos. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono blanco ornamentado en negro, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Forma avanzada: Mêet tiene una cabeza humana y lleva un nemyss a rayas amarillo y violeta.

Alrededor de su nemyss está atada una cinta violeta de la que cuelga una blanca

La pluma de shu se mantiene alta y recta. Su túnica de lino es amarilla. Su collar pectoral está formado por bandas rojas, amarillas y azules. Su brazalete derecho tiene bandas amarillas y azules, y su brazalete izquierdo tiene bandas amarillas y rojas.

Mêet lleva una varita de fénix amarilla o el cetro con cabeza de mitra de Hegemón. La diosa se encuentra sobre un pavimento blanco y negro cuando está en el Salón y sobre un pavimento negro cuando está en el Pronaos. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono amarillo ornamentado en violeta, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro. Dadouchos o Dadouchê

[Neit egipcia, copto oare Hỵ NHIe ϟThaum-Êsh-Nêith (Thom-aesh-nay-eet), Nêith greco-egipcia] Forma inicial: Nêith tiene cabeza humana y lleva un nemyss a rayas negras y blancas. Su vestido de lino es negro. Su collar pectoral está formado por bandas blancas, negras y blancas. Sus pulseras están formadas por bandas negras y blancas.

Nêith lleva un incensario rojo. La diosa está de pie sobre un pavimento blanco y negro. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono negro, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Forma avanzada: Nêith tiene una cabeza humana y lleva un nemyss a rayas rojas y verdes. Su vestido de lino es rojo. Su collar pectoral está formado por bandas verdes, rojas y verdes. Sus pulseras están formadas por bandas rojas y verdes.

Nêith lleva un incensario rojo. La diosa está de pie sobre un pavimento blanco y negro. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono rojo ornamentado en verde, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Stolistês

[Mut egipcia, arparloore copto Auramoouth (Aura-maht) o (Ow-rah-maht), Mouthis greco-egipcia] Forma inicial: Auramoouth tiene cabeza humana y lleva un nemyss a rayas negras y blancas. Su túnica de lino es negra. Su collar pectoral está rayado en blanco, negro, blanco. Sus brazaletes están rayados en negro y blanco.

Auramoouth sostiene una copa azul. La diosa está sobre un pavimento blanco y negro. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono negro, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Forma avanzada: Auramoouth tiene cabeza humana y lleva un nemyss a rayas azul y naranja. Su túnica de lino es azul. Su collar pectoral está rayado en naranja, azul, naranja. Sus brazaletes están rayados en azul y naranja.

Auramoouth sostiene una copa azul. La diosa está sobre un pavimento blanco y negro. Cuando está sentada, la diosa se sienta en un trono azul ornamentado en naranja, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Kêryx o Kêrykissa

[Anup egipcio em Yebet, copto ало™л „EIEBT Anoup emπpelebet (Anoup-em-pay-yeb-et), Anubis greco-egipcio del Este, Anubis griego latinizado]. Forma inicial: Anubis tiene cabeza de chacal negro o lobo y lleva un nemyss a rayas blancas y negras. Su falda de lino es blanca y su sobrefalda está rayada en blanco y negro. Su collar pectoral está rayado en negro, blanco, negro. Sus brazaletes están rayados en blanco y negro.

Anubis sostiene una vara que termina en el símbolo Khi o Wer Wadjeti (el disco solar alado del que dependen dos uraei). También sostiene una lámpara violeta cuya llama arde en forma de una Yod roja. El dios está sobre un pavimento blanco y negro cuando está en el Salón y sobre un pavimento negro cuando está en el Pronaos. Cuando está sentado, el dios se sienta en un trono negro, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Forma avanzada: Anubis tiene cabeza de chacal negro o lobo y lleva un nemyss a rayas violeta y amarilla. Su falda de lino es blanca y su sobrefalda está rayada en violeta y amarillo. Su collar pectoral está rayado en amarillo, violeta, amarillo. Sus brazaletes están rayados en violeta y amarillo.

Anubis porta una varita que termina en el símbolo Khi o Wer Wadjeti. También lleva una lámpara amarilla cuya llama arde en forma de una Yod blanca.

El dios se encuentra sobre un pavimento blanco y negro cuando está en el Salón, y sobre un pavimento negro cuando está sentado en el Pronaos. Cuando está sentado, el dios se sienta en un trono violeta ornamentado en amarillo, que se encuentra sobre un pavimento blanco y negro.

Filax o Filakissa

[Egipcio Opowet, copto 090ors Ophooui (Ah-paw-ee), greco-egipcio Ophois; también egipcio Anup em Amenet, copto aÑour uneNT Anoup emp Emenet (Anoup-em-pay-men-et), greco-egipcio Anubis del Oeste, griego latinizado Anubis]. Forma inicial: Ophois tiene la cabeza de un chacal o lobo negro y lleva un nemyss negro. Su falda de lino es blanca y su sobrefalda es negra. Su collar pectoral está rayado en negro, blanco, negro. Sus brazaletes son negros.

Ophois porta una espada roja. El dios está sobre un pavimento negro. Cuando está sentado, el dios se sienta en un trono negro, que se encuentra sobre un pavimento negro.

Forma avanzada: Ophois tiene la cabeza de un chacal o lobo negro y lleva un nemyss a rayas negras y blancas. Su falda de lino es a rayas negras y blancas. Su collar pectoral está rayado en blanco, negro, blanco, y su sobrefalda es a rayas negras y blancas. Sus brazaletes están rayados en negro y blanco.

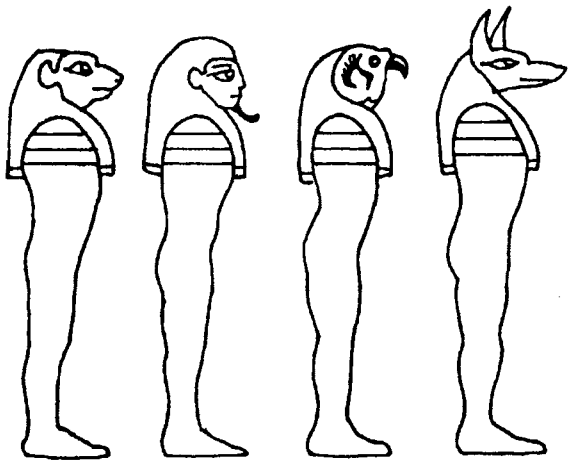
Ophois porta una espada roja llameante. El dios está sobre un pavimento negro. Cuando está sentado, el dios se sienta en un trono negro ornamentado en blanco, que se encuentra sobre un pavimento negro.-APF

Las Estaciones Invisibles

No es necesario que el estudiante de este curso se preocupe por las formas divinas de las estaciones invisibles, ya que el estudio de estas formas divinas comprende trabajo a nivel de Adepto. Sin embargo, las listaremos aquí para referencia futura:

Las Estaciones en el Camino de Samekh

Ahathoor (Una gran diosa) - situada en el Este del Salón, detrás del trono del Hierofante.



Los Hijos de Horus

Hoor-peKroti (dios del Silencio) - ubicado en el centro exacto del Salón.
Ouammoout peSatanas (La Persona Malvada; Poder de la Boca del Poder de Destrucción)—la bestia devoradora representada en la historia de la Pesada del Alma está ubicada al Este del Altar.

Los Querubines

Ahathoor (con cabeza humana) AIRE - ubicado en el Este.
Tharpesh (con cabeza de león) FUEGO - ubicado en el Sur.
Thoum Moou (con cabeza de águila) AGUA - ubicado en el Oeste.
Hap-Ouer (con cabeza de toro) TIERRA - ubicado en el Norte.

Los Hijos de Horus

Amset (con cabeza de hombre) AIRE - ubicado en el Noreste.
Toouamaautef (con cabeza de chacal) FUEGO - ubicado en el Sureste.
Kabehsonef (con cabeza de halcón) AGUA —ubicado en el Suroeste.
Ahaphi (con cabeza de simio) TIERRA - ubicado en el Noroeste.

Los Cuarenta y Dos Evaluadores

Estas formas están situadas alrededor de la circunferencia de la sala. Son los testigos en el Salón del Juicio que hacen la Señal del Entrante mientras el candidato pasa junto a ellos.

Querubín del Aire

Querubín del Fuego

Querubín del Agua

Querubín de la Tierra

Oficiales Principales de los Grados Exteriores

Esta sección define los diferentes oficiales en la corriente mágica de la Golden Dawn. En todos los ritos de iniciación presentados en este libro, el aspirante tendrá que asumir algunas de las diversas formas de oficiales que corresponden a estas descripciones. Por lo tanto, el estudiante debe memorizar estas descripciones.

Los Tres Jefes [16]

Imperator (significado en latín: comandante, líder): La forma femenina es Imperatrix. Purificación por Fuego. El legislador y figura de autoridad, que simboliza el Elemento Fuego y la Sephirah Geburah. Los símbolos e insignias del Imperator son: la túnica blanca, el manto rojo (capa o tabardo) de Fuego que lleva una cruz y un triángulo blancos en el pecho izquierdo, el nemyss a rayas rojas y verdes, un collar verde del que cuelga un lamen rojo y verde que representa la cruz circundada, y la espada roja.

Praemonstrator (significado en latín: un guía y/o uno que profetiza): La forma femenina es Praemonstratrix. Purificación por Agua. El maestro, que simboliza el Elemento Agua y la Sephirah Chesed. Los símbolos e insignias del Praemonstrator son la túnica blanca, el manto azul (capa o tabardo) de Agua que lleva una cruz y un triángulo blancos en el pecho izquierdo, el nemyss a rayas azules y naranjas, un collar naranja del que cuelga un lamen azul y naranja que representa la cruz circundada, y la Varita de la Cruz de Malta.

Cancellarius (significado en latín: aquel que está en la barra en un tribunal, canciller o alto funcionario en una iglesia o universidad): La forma femenina es Cancellaria. Purificación por Aire. El guardián de los registros, que simboliza el Elemento Aire y la Sephirah Tiphareth. Los símbolos e insignias del Cancellarius son la túnica blanca, el manto amarillo (capa o tabardo) de Aire que lleva una cruz y un triángulo blancos en el pecho izquierdo, el nemyss amarillo y violeta, un collar violeta del que cuelga un lamen amarillo y violeta que representa la cruz circundada, y el cetro con cabeza de hexagrama amarillo.

Past Hierophant: Consulte al Hierophant.

Hierophant (significado en griego: sacerdote iniciador, aquel que enseña asuntos espirituales, especialmente en relación con adoraciones y sacrificios): La forma femenina es Hierophantissa. Expositor de los Misterios en el Salón de la Manifestación Dual de la diosa de la Verdad. Los símbolos e insignias del Hierophant son el trono del Este, el manto rojo (capa exterior o tabardo) que lleva una cruz blanca en el pecho izquierdo, un collar blanco del que cuelga un lamen rojo y verde que representa la cruz circundada, el cetro con cabeza de corona y la Bandera del Este.

Hiereus (significado en griego: sacerdote, aquel que realiza sacrificios en el templo): La forma femenina es Hiereia. Vengador de los dioses, Guardián de los Misterios Sagrados. Los símbolos e insignias del Hiereus son el trono del Oeste, el manto negro

16 Los estudiantes de este curso no asumirán las formas oficiales de los Tres Jefes, que representan Potencias en un nivel superior de trabajo. Estas fuerzas actúan para dirigir la corriente G..D.., pero están gobernadas por Poderes aún más elevados. Las descripciones de los Tres Jefes se proporcionan aquí solo con fines de estudio.

(capa exterior o tabardo) que lleva una cruz blanca en el pecho izquierdo, un collar rojo del q ue cuelga un lamen blanco y negro que representa un triángulo, la Espada de la Fortaleza y S everidad, y la Bandera del Oeste.

Hegemon (significado en griego: guía, líder, aquel que procede primero en un ca mino): La forma femenina es Hegemone. Guardián del Umbral de Entrada y Preparador del Camino para el Entrante. Los símbolos e insignias del Hegemon son el manto blanco (cap a exterior o tabardo) que lleva una cruz roja en el pecho izquierdo, un collar negro del q ue cuelga un lamen negro y blanco que representa una cruz, y el cetro con cabeza de mi tra.

Keryx (significado griego: heraldo, quien anuncia, llama a la reunión y en trega mensajes): La forma femenina es Kerykissa. Vigilante de los dioses. El Vigil ante dentro del templo. Los símbolos e insignias del Keryx son la lámpara roja, un collar negro del que cuelga un lamen blanco y negro que representa un Cad uceo, y la Vara del Caduceo.

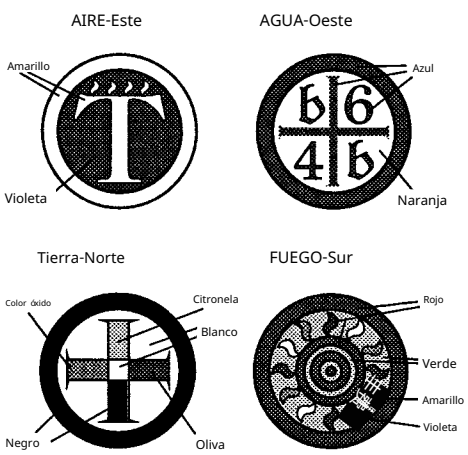
Stolistes (significado griego: preparador, decorador, quien se asegura de que toda l a vestimenta y ornamentación ritual estén listas. Proviene de la palabra raíz stolos que indic a la preparación de barcos para la guerra, por agua): La forma femenina también es Stoliste s. La Afirmadora de los Poderes del Agua. La Luz que brilla a través de las Aguas sobre la Tierra. Los símbolos e insignias de la Stolistes son un collar negro del que cuelga un lamen blanco y negro que representa una copa, y el cáliz de Agua.

Dadouchos (significado griego: portador de antorcha. En los Misterios Eleusino s, la mujer que sostiene la antorcha como símbolo del camino por el cual Deméter b uscó a su hija): La forma femenina es Dadouche. La Afirmadora de los Poderes del Fu ego. La perfección a través del Fuego manifestándose en la Tierra. Los símbolos e insi gnias del Dadouchos son un collar negro del que cuelga un lamen blanco y negro qu e representa una esvástica o cruz fylfot, y el incensario.

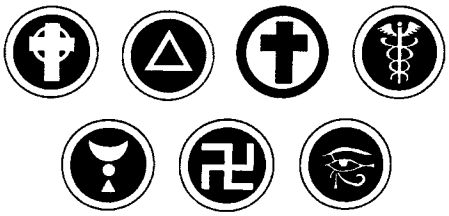
Phylax (significado griego: centinela, guardián): La forma femenina es Phylakiss a. El Vigilante fuera del templo. Los símbolos e insignias del Phylax son un collar negr o del que cuelga un lamen blanco y negro que representa un ojo, y una espada.

Las ceremonias en este libro son desafiantes en el sentido de que una cierta cantidad del trabajo ritual presentado es físico y otra cierta cantidad es astral. Entre los implementos físicos del templo que el estudiante tendrá que proveer están el alta r, la cruz y el triángulo, pilares, 17 estandartes, cáliz, incensario, Elementos para el alt ar, cinco velas en los colores Elementales, una espada, lámpara, varitas para el Hierof ante, Hegemón y Keryx, y los lamen de todos los oficiales.18

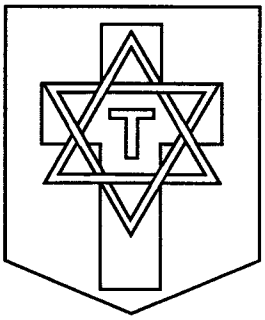
Las estaciones de todos los oficiales deben estar marcadas dentro del templo mediante la co locación de los lamen de cartón. La mayor parte del trabajo ritual relacionado con los oficiales y las fo rmas divinas que los gobiernan se realiza en el nivel astral. El aspirante será 17 En esta etapa del des arrollo espiritual del estudiante, no se requiere que construya un conjunto completamente exacto de pilares. Los pilares pueden ser simples tubos grandes de cartón, uno negro y otro blanco. Los pilares incluso pueden estar hechos de tiras largas de tela colgadas del techo. 18 El aspirante puede opt ar por pintar los símbolos de los estandartes, la cruz y el triángulo, y los lamen en hojas de cartulina o papel en los colores apropiados. Las varitas pueden fabricarse con varillas y cabezas de varita sim ples de cartón. Véase nuestro libro Secrets of a Golden Dawn Temple para más información sobre la f abricación de estos implementos.



Símbolos elementales para los
Cuatro Cuartos del Templo

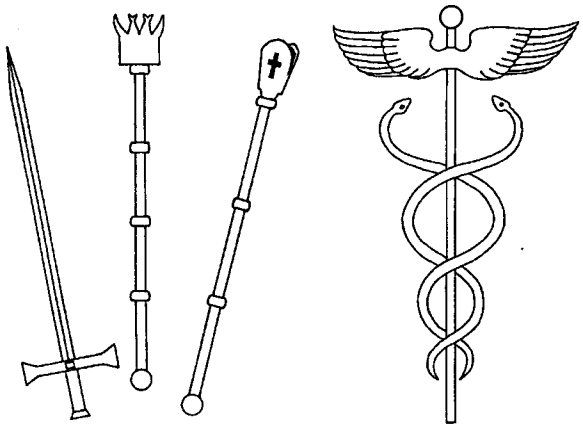


Los Lamens de la Orden Exterior



El Estandarte del Este
Campo blanco; Cruz dorada;
Triángulo superior rojo; Triángul
o inferior azul; Cruz Tau blanca

El estandarte del Oeste
Campo negro; Triángulo blanco;
Cruz roja; Contorno de
Cruz dorada



Las varitas y la espada

Se requiere visualizar cada forma divina y ser capaz de mantener la visualización durante todo el tiempo que se requiera. También se exigirá al estudiante visualizar las diversas formas de oficiales dentro del templo; estas formas no son iguales a las formas divinas, aunque son extensiones menores de ellas. (La forma oficial del Hierofante aparecería simplemente como eso: un ser humano vestido con las túnicas e insignias de un Hierofante. Lo mismo ocurre con todas las formas oficiales). Como se indicó anteriormente, son las formas oficiales las que llevan a cabo funciones específicas dentro del templo, no las formas divinas en sí, que son asumidas por el iniciado solitario. Al asumir una forma oficial, el estudiante inaugura una separación de una forma divina particular y su correspondiente forma oficial. Se percibe claridentemente que están separadas, aunque permanece un vínculo etérico entre ellas. Las formas oficiales se devuelven al dominio de sus respectivas formas divinas cuando no están en uso activo por parte del aspirante. En ese caso, se puede ver que la forma divina absorbe o eclipsa la forma menor del oficial.

En resumen, gran parte de los ritos de iniciación en este libro deben llevarse a cabo a nivel físico, con simbolismo real del templo (estandartes, lamens, altar, varitas, etc.), que deben ser construidos por el estudiante. El trabajo astral realizado en estos rituales gira completamente en torno a la visualización de formas divinas, formas oficiales y ciertas meditaciones guiadas.

LA CEREMONIA DEL NEÓFITO

Preparación del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro debe colocarse en el centro de la habitación. Sobre él están los símbolos de la cruz y el triángulo (la cruz roja está sobre el triángulo blanco). Los pilares deben colocarse justo al Este del altar. Los estandartes del Este y Oeste se colocan en sus respectivos cuartos. Una copa de agua debe colocarse en el Norte, y un incensario con incienso pertenece al Sur.

Alrededor de la circunferencia de la habitación se deben colocar cuatro velas: amarilla en el Este, roja en el Sur, azul en el Oeste, negra en el Norte. En la parte más oriental del templo debe colocarse una vela blanca. El aspirante debe intentar obtener candelabros de vidrio que tengan dos partes: una base que sostiene una vela votiva de color y una cubierta de vidrio (de color u opaca) con un agujero en la parte superior que actúa para sombrear la luz de la vela.

Se debe colocar una linterna en el Suroeste. Los cuatro Elementos del Banquete Místico deben colocarse sobre el altar cerca de sus respectivos cuartos: una rosa en el Este, una vela roja en el Sur, un cáliz de vino en el Oeste y una patena con pan y sal en el Norte. El aspirante necesitará haber construido previamente la Vara del Hierofante, la Vara del Hegemón y la Vara del Keryx. También se debe conseguir una espada conveniente para la estación del Hiereus. El aspirante necesitará una faja de Neófito terminada colocada en el Este del templo. Se pueden colocar símbolos elementales en los cuatro cuartos. (Ver diagrama.)

Preparativos rituales: Se sugiere que el aspirante ayune durante un período de 12 horas antes del ritual. Se requiere un baño ritual, después del cual el aspirante puede ponerse la túnica Tau negra y sandalias o zapatillas rojas. Se debe envolver un cordón negro tres veces alrededor de la cintura. Luego, el aspirante debe pasar un período de tiempo (10 a 20 minutos) en una habitación oscura o antecámara del templo sentado en meditación tranquila mientras lleva un antifaz o venda en los ojos. Durante este período, se debe mantener la oscuridad y el silencio. El aspirante debe imaginarse bajo la vigilancia de Anubis del Oeste. Después de este período de silencio, el antifaz puede doblarse bajo el cordón negro atado alrededor de la cintura. El aspirante puede entonces entrar al templo y comenzar el ritual. Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como centinela para guardar el templo; tu ser espiritual está libre para recibir la iniciación.

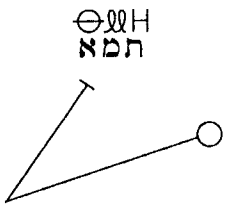
PARTE 1: La Apertura

Entra al templo y camina en sentido horario hacia el Este. Con la espada, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el altar y di "HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!" (Hey-kass, Hey-kass, es-tay Bee-beh-loi).

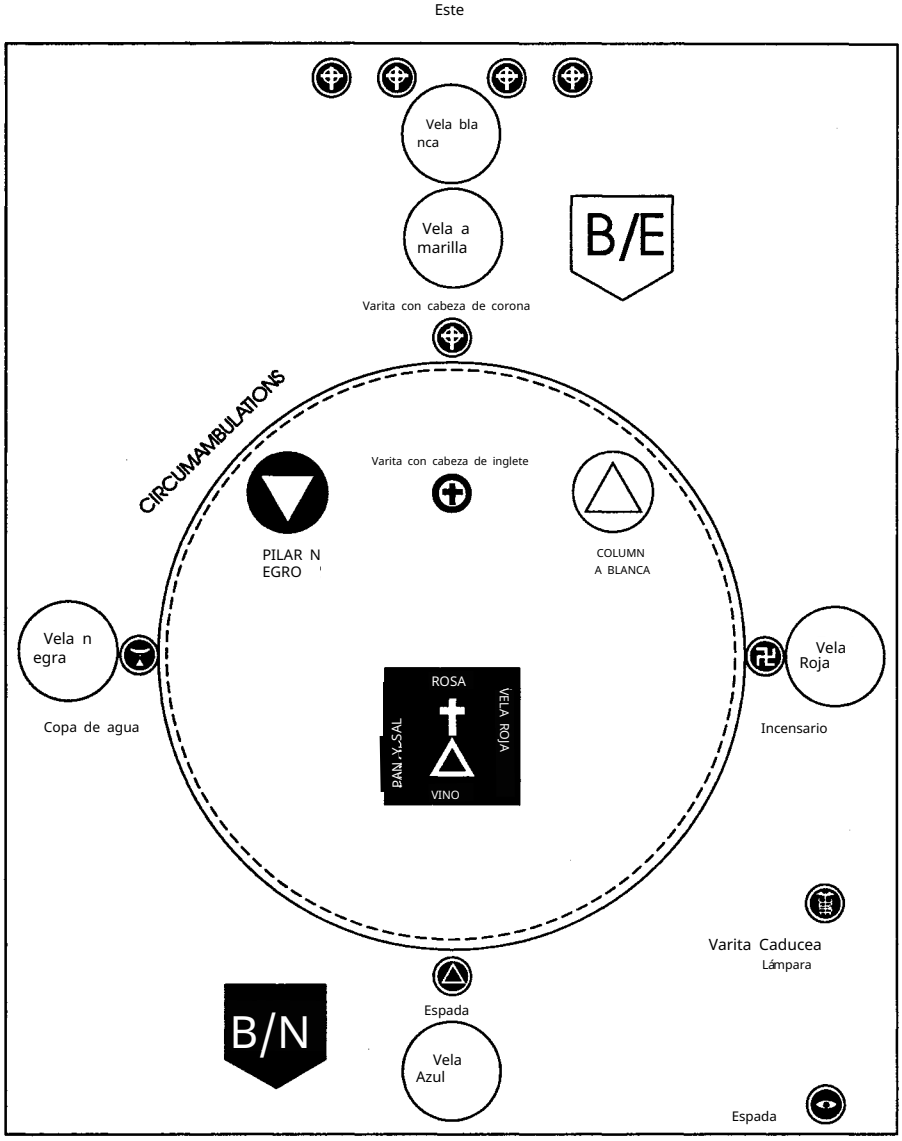
Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê (pronunciado Tah-may) de la siguiente manera. Vibra con fuerza:

> ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Dama de la Pluma por la cual se miden todas las almas! ¡Tú, hija y ojo de RA! ¡Dama del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Dama de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Dama de la Verdad! ¡Diosa de la Justicia y el Orden! Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden. ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! Gran Dama cuyo Nombre rige este templo—el Salón de la Manifestación Dual de MAAT, diosa de la Verdad. Tú que evalúas el corazón de cada hombre y mujer en el Salón del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y el corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Te invoco!



Sigilo de Thmê

Visualiza la imagen de la diosa Thmê frente a ti, con cabeza humana y piel amarillo-dorada. Ella lleva un nemyss blanco y negro y una túnica de lino blanca. Porta el cetro con cabeza de mitra del Hegemón. Sobre su cabeza está el contorno blanco brillante de la cruz y el triángulo, el símbolo de la Orden Exterior de la G..D...



Templo de Neófito para la Auto-Iniciación

Lenta y con mucho sentimiento, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la luz desde el Kether del universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras continúas la Cruz Cabalística (diciendo "ATAH, MALKUTH, VE-GEBURAH, VE-GEDULAH, LE-OLAHM, AMÉN"). Visualiza fuertemente la cruz de Luz que has formado en el centro de tu cuerpo. Traza dentro de tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco resplandeciente. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de Thmê que has creado frente a ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo de pensamiento la anima. Dirígete a la forma:

> ¡THMÊ! ¡Hermosa del Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina. Guíame, oh tú que no eres otro que mi propio Ser Superior. Ayúdame y acompáñame en este Salón del Juicio. Soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimiento. Actúa como mi supervisor y conciliador. Habla por mí en medio de la asamblea de los dioses y los guardianes de este templo. Mis intenciones son honestas. Estoy listo para someterme a prueba y juicio. Deseo ser purificado y consagrado a la Luz. Concede que mi corazón sea MAAT. Concede que mi Voluntad sea MAAT. ¡Misericordioso THMÊ ¡Permíteme ser juzgado correctamente! Concede que este humilde aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente Luz que reside en el Este. ¡Concédeme la entrada al Salón de las Dos Verdades! ¡Permíteme penetrar el Umbral en el Camino del Entrante!

Thmê te habla en tu propia mente:

> Soy el representante de tu Ser Superior y Santo. Es solo por mi intervención que puedes siquiera acercarte a este sagrado Salón. El Superior debe arbitrar en nombre del Inferior, elevándolo por virtud de la asociación. En este Salón soy tu lengua, tu corazón y tu ojo. No temas, porque te guiaré y conduciré a través del Salón de MAAT. No temas, porque hablaré por ti en esta asamblea de los dioses y la corriente de la Luz.

Imagina a la diosa Thmê comunicándose en silencio con las energías en el Este. Ella es la representante de tu Ser Superior, intercediendo en tu nombre con los guardianes del Salón. Escuchas su voz mientras llama los nombres de otras formas divinas en el Este del templo: ESE, NEBETHO, THOOUTH y otra, HOOR OUER. Tienes una vaga impresión de cuatro figuras en el Este, sentadas ante un velo. Mientras Thmê continúa dirigiéndose a las figuras, la escena se vuelve borrosa, y parece que la diosa no está ante las figuras sentadas en el Este, sino ante la gigantesca forma de Thoth—Djehoti—el dios con cabeza de ibis de la Sabiduría. Thmê continúa una discusión silenciosa con el dios. Después de unos momentos Thmê se vuelve hacia ti, saluda con los Signos del Neófito hacia el Oeste y dice en silencio:

> Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

(Levántate y saluda con el Signo de Proyección [Entrante] y di:) Pido que se proclame el número de oficiales en este grado y la naturaleza de sus cargos, para que los Poderes cuyos imágenes son puedan ser reavivados en mi esfera y en la esfera de esta corriente—porque por Nombres e Imágenes se despiertan y reavivan todos los Poderes. (Haz el Signo de Silencio.)

Thmê vuelve a dar los Signos. Luego extiende la palma de su mano, sobre la cual reposa una sola pluma blanca. La diosa de la Verdad inhala profundamente y sopla sobre la pluma, que flota suavemente por el aire hacia ti. La pluma es absorbida en el centro de tu corazón. Di:

El aliento es un símbolo de Vida. La letra "H" es un símbolo del antiguo aspirado griego o respiración, y el aliento es la evidencia de la Vida. Hay tres oficiales principales en este grado, y todos comienzan con la letra "H": el Hierofante, el Hiereus y el Hegemón. Hay tres oficiales menores además del Phylax; el Keryx, el Stolistes y el Dadouchos.

Thmê te toma de la mano y te conduce en sentido horario hacia el Norte, donde traza la figura de la cruz y el triángulo con la vara con mitra. Mientras lo hace, vibras el nombre, "AURAMOOUTH" (ow-rah-maht). La hermosa forma astral de Auramoouth toma forma ante ti. Ella lleva una copa azul. Visualiza la figura con fuerza. La forma divina de Auramoouth traza en el aire ante ti la figura de una copa. Luego te entrega su cáliz de Agua. Al tomar la copa de Agua en el Norte, asumes el cargo de Stolistes que la diosa te ha conferido y te vuelves para enfrentar el altar. Di:

Soy el Stolistes del templo. Mi estación está en el Norte para simbolizar el frío y la humedad. Mis deberes son vigilar la copa de Agua lustral y purificar el Salón y al candidato con Agua.

LOS SIGNOS DEL NEÓFITO

El Signo de Proyección

El Signo de Silencio

Como los Stolistes, diríjanse en el sentido de las agujas del reloj hacia el Este del Salón. Con l a copa, tracen una cruz en el aire hacia el Este. Luego, rocíen Agua tres veces en forma de un triángulo invocador de Agua (trazando en sentido horario comenzando por el punto inferio r del triángulo). Tracen esta misma figura en los cuatro cuartos, moviéndose en sentido horari o alrededor de la habitación. Al regresar al Este, sostengan la copa en alto y digan "Purifico c on Agua." Devuelvan la copa al Norte. Salgan del cargo de Stolistes y regresen la forma oficia l al dominio de Auramoouth.

Thmê nuevamente te toma de la mano y te conduce en el sentido de las agujas del reloj hacia el Sur. Una vez allí, ella usa la varita con cabeza de mitra para trazar la fi gura de la cruz y el triángulo mientras tú vibras el nombre de "THAUM-ESH-NEITH" (T hom-Aesh-Nay-eet). La diosa comienza a formarse en el Sur. Neith lleva un incensario rojo. Visualiza la figura con fuerza. La diosa Thaum-Esh-Neith traza en el aire frente a ti la figura de la esvástica o Cruz Fylfot. Luego te entrega su incensario. Al tomar e l incensario en el Sur, asumes el cargo de Dadouchos que la diosa te ha conferido y te vuelves para enfrentar el altar. Di:

> Soy el Dadouchos del templo. Mi estación está en el Sur para simboliz ar el calor y la sequedad. Mi deber es vigilar las lámparas y los fueg os del templo, cuidar el incensario y el incienso, y consagrar el Salón y al candidato con Fuego.

Como Dadouchos, ve en el sentido de las agujas del reloj hacia el Este del Salón. Con el in censario traza una cruz en el aire hacia el Este. Luego agita el incensario tres veces en for ma de un triángulo de Fuego invocador (trazando en sentido horario comenzando por el p unto superior del triángulo). Traza esta misma figura en los cuatro cuartos, moviéndote en sentido horario alrededor de la sala. Al regresar al Este, sostiene el incensario en alto y di "Consagro con Fuego." Devuelve el incensario al Sur. Sal del cargo de Dadouchos y devuelv e la forma oficial al dominio de Thaum-Esh-Neith.

Thmê nuevamente toma tu mano y te conduce en el sentido de las agujas del rel oj hacia el Suroeste. Una vez allí, usa la varita para trazar la figura de la cruz y el triángulo mientras tú vibras el nombre de “ANOUP EMPEIEBET” (Ah-noop-em-pay-y eh-bet). Anubis del Este comienza a formarse allí en el Suroeste. El Anubis con cab eza de chacal lleva la Varita Khi o Caduceo y una lámpara violeta que contiene un a Yod roja de llama. Visualiza la figura con fuerza. El dios Anubis traza en el aire frente a ti la figura del Caduceo. Luego te entrega su varita y lámpara. Al tomar l a Varita Caduceo y la linterna en el Suroeste, asumes el cargo de Keryx que el dio s te ha conferido, y te vuelves para enfrentar el altar. Di:

> Soy el Keryx del templo. Mi lugar está dentro del portal. Soy el guardi án interior como el Phylax que representa a ANOUP EMPEMENET (Ah-n oop-em-pay-men-et) es el guardián exterior. Vigilo la recepción del can didato. Mis deberes son liderar todas las Circunvalaciones Místicas llev ando la lámpara de mi cargo, y hacer todos los informes y anuncios.

Mi lámpara es el símbolo del Conocimiento Oculto y mi varita es el símbolo de su Poder director.

Devuelve la lámpara y la varita al Suroeste. Sal del cargo de Keryx y devuelve la forma oficial al dominio de Anubis.

Thmê te lleva en el sentido de las agujas del reloj a su propia estación entre los dos pilares. Una vez más vibras el nombre de "THME" mientras ella hace la señal de la cruz y el triángulo sobre sí misma. La diosa Thmê traza en el aire frente a ti la figura de una cruz. Luego te entrega su varita con cabeza de mitra. Al tomar la varita entre los pilares, asumes el cargo de Hegemón que la diosa te ha conferido, y te vuelves para enfrentar el altar. Di:

Soy el Hegemón del templo. Mi estación está entre los dos Pilares de Hermes y Salomón y mi rostro está hacia el Altar Cúbico del Universo. Mi deber es vigilar la puerta del Conocimiento Oculto, pues soy el reconciliador entre la Luz y la Oscuridad. Vigilo la preparación del candidato y asisto en su recepción, y lo guío en el camino que conduce de la Oscuridad a la Luz. El color blanco de mi manto es el color de la pureza, mi insignia de cargo es un cetro con cabeza de mitra para simbolizar la religión que guía y regula la vida, y mi cargo simboliza esas aspiraciones superiores del alma que deben guiar su acción.

Devuelve la varita. Sal del cargo de Hegemón y devuelve la forma de oficial al dominio de Thmê. La diosa de la Verdad te guía en sentido horario hacia el Oeste. Nuevamente traza con su varita la figura de la cruz y el triángulo mientras vibras el nombre de "HOOR" (Hoor o Hoh-or). Horus aparece en el Oeste. El dios con cabeza de halcón porta una espada roja. Visualiza fuertemente la forma. El dios traza en el aire frente a ti la figura de un triángulo. Luego te entrega su espada. Al tomar la espada y la bandera del Oeste, asumes el cargo de Hiereus que el dios Horus te ha conferido y te vuelves hacia el altar. Di:

Soy el Hiereus del templo. Mi estación está en el trono del Oeste y es un símbolo del aumento de la Oscuridad y la disminución de la Luz, y soy el Maestro de la Oscuridad. Guardo la puerta del Oeste y vigilo la recepción del candidato y a los oficiales menores en la realización de su trabajo. Mi manto negro es una imagen de la Oscuridad que estaba sobre la Faz de las Aguas. Llevo la Espada del Juicio y la bandera del crepúsculo vespertino, que es la Bandera del Oeste, y los desdichados me llaman Fortaleza.

Devuelve la espada y la bandera al Oeste y sal del cargo de Hiereus. Thmê entonces te lleva a la parte Este del Salón donde traza el símbolo de la cruz circundada. Vibra el nombre de "OUSIRI" (Oo-seer-ee) mientras la forma divina comienza a formarse en el Este. El Osiris envuelto en momia lleva una alta corona Stenu blanca y porta un cetro con corona blanca. Visualiza fuertemente la forma.

El dios traza en el aire frente a ti la figura de la cruz y el círculo. Luego te entrega su cetro. Al tomar la varita y la bandera, asumes el cargo de Hierofante que Osiris te ha conferido, y te vuelves hacia el altar. Di:

> Soy el Hierofante del templo. Mi estación está en el trono del Este, en el lugar donde nace el Sol, y soy el Maestro del Salón, gobernándolo según las leyes de la corriente, ya que aquel cuya imagen soy es el Maestro de todos los que trabajan por el Conocimiento Oculto. Mi manto es rojo por el Fuego no creado y el Fuego creado, y sostengo la bandera de la luz matutina que es la Bandera del Este. Me llaman Poder y Misericordia y Luz en Abundancia, y soy el Expositor de los Misterios.

La diosa Thmê regresa a su lugar entre los pilares como Hegemón. Reemplaza la bandera pero conserva la varita. Vuélvete hacia el Este. Haz el Signo de la Luz en Espiral. Di: "¡Que descienda el resplandor blanco del Espíritu Divino!" Siente una inundación de Luz Divina recorrer tu cuerpo desde el Kether del universo. Equilibra esta Luz a través de tu cuerpo realizando la Cruz Cabalística, vibrando en voz alta los nombres hebreos. Luego vuelve a colocar la varita coronada. Sal del cargo de Hierofante y devuelve la forma de oficial al dominio de Osiris. Ve en sentido horario hacia el Suroeste y toma allí la linterna y la varita. Entra en el cargo de Keryx. Camina deosil (en sentido horario) hacia el Noreste y di:

> El Sol visible es el dispensador de Luz para la Tierra. Permítame, por lo tanto, formar un vórtice en esta cámara para que el Sol invisible del Espíritu pueda brillar allí desde arriba.

Circunvala el templo tres veces, llevando contigo la luz equilibrada alrededor del templo. Saluda la bandera del Este con los Signos de Neófito en cada circunvalación. Después del tercer paso, regresa al Oeste y da el Signo de Proyección en los símbolos sobre el altar. Visualiza la Luz Divina que has circulado alrededor del templo fluyendo desde el centro de tu corazón e ingresando en la cruz roja y el triángulo blanco, empoderándolos con la corriente divina. Di:

> La Circunvalación Mística simbólica del Ascenso de la Luz está cumplida.

Realice la Adoración al Señor del Universo, saludando después de las primeras tres líneas con el Signo de Proyección. Después de la línea final, haga el Signo de Silencio:

> ¡Santo eres Tú, Señor del Universo! (Saludo.)
> ¡Santo eres Tú, a Quien la Naturaleza no ha formado! (Saludo.)
> ¡Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso! (Saludo.)
> ¡Señor de la Luz y de la Oscuridad! (Señal de Silencio.)

Imagina a los tres oficiales astrales/formas divinas del Hierofante, Hiereus y el Hegemón, levantando sus implementos en un saludo a la Luz y luego bajándolos lentamente.

Aún en el cargo del Keryx, dirígete al Noreste con la varita y la lámpara. Sostén los implementos en alto y proclama:

> En el Nombre del Señor del Universo, que obra en silencio y a quien nada excepto el silencio puede expresar, declaro que el Sol ha salido y las sombras huyen!

Devuelve los implementos al Suroeste y sal del cargo de Keryx.
Devuelve el control de la forma oficial a Anubis. Camina hacia el Oeste del altar mirando al Este. Da tres golpes. Luego repite las siguientes palabras, dando un golpe antes de pronunciar cada palabra:

KHABS. AM. PEKHT. KONX. OM. PAX. LIGHT. IN. EXTENSION.

Da las Señales al Neófito hacia el altar.

PARTE 2: La Iniciación

Antes de continuar, retira la rosa, la vela roja, la copa de vino y el pan con sal del altar y colócalos en sus respectivos cuartos asociados. Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus estaciones correspondientes. Da un golpe. De pie al oeste del altar, di: "Este candidato busca la entrada." Da un segundo golpe y di:

> Juro que dentro de esta esfera mística, a partir de ahora perderé mi nombre y seré conocido en este templo como (indicar lema mágico). Soy el heredero de un mundo moribundo, surgido y entrado en la Oscuridad. La Madre de la Oscuridad me ha cegado con su cabello. El Padre de la Oscuridad me ha ocultado bajo sus alas. Mis miembros aún están cansados por las guerras que hubo en el Cielo.

Anubis del Este te habla dentro de tu mente:

> Impuro e inconsegrado, no puedes entrar en nuestro Salón Sagrado.

Ve en sentido horario a la estación de Stolistes en el Norte. Visualiza a Auramooth ofreciéndote el cáliz de Agua. Ella traza el sigilo de la copa. Toma la copa y moja tu pulgar o índice en el Agua. Traza una cruz sobre tu frente. Luego traza el triángulo de Agua sobre tu ceño, comenzando por el punto inferior del triángulo. Di: "Estoy purificado con Agua." Devuelve la copa.

Ve en sentido horario a la estación de Dadouchos en el Sur. Visualiza a Thaum-Esh-Neith ofreciéndote el incensario. Ella traza el sigilo de la Esvástica. Toma el incensario y traza con él una cruz frente a tu frente. Luego traza el triángulo de Fuego frente a tu ceño, comenzando por el punto superior del triángulo. Di: "Estoy consagrado con Fuego." Devuelve el incensario y camina hacia el Oeste del altar mirando hacia el Este.

Visualiza a la diosa Thmê apareciendo a tu lado derecho. También imagina la forma divina de Osiris en el Este. En tu mente lo escuchas preguntar:

> Heredero de un Mundo Moribundo, ¿por qué buscas entrar en nuestro Salón Sagrado?

> (Usted responde:) Mi alma vaga en la oscuridad y busca la luz del Conocimiento Oculto. Creo que en este templo sagrado de los Misterios, se puede obtener el conocimiento de esa Luz. Estoy verdaderamente dispuesto a asumir una obligación solemne en presencia de esta asamblea para mantener los sagrados Misterios y la corriente de la Luz.

> Entiendo que no hay nada contrario a mis deberes civiles, morales o religiosos en esta obligación. Aunque las virtudes mágicas pueden de hecho despertar en vida momentánea en los corazones malvados y necios, no pueden reinar en ningún corazón que no tenga las virtudes naturales para ser su trono.

Osiris te habla:

> El que es la fuente del Espíritu del hombre y de las cosas, no vino a romper, sino a cumplir la ley. ¿Estás listo para tomar este juramento?

Di: "Estoy listo para tomar este juramento." Arrodíllate y coloca tu mano derecha sobre la cruz y el triángulo en el altar. Imagina las formas astrales de los seis oficiales/divinidades primarias reuniéndose a tu alrededor para formar un hexagrama. El Hegemón ya está a tu derecha. El Hierofante como Horus el Viejo desciende del Este, aplastando una serpiente negra bajo su pie mientras llega al Este del altar. Hiereus aparece a tu izquierda. Detrás de ti están Stolistes, Keryx y Dadouchos. El Hierofante, que ha tomado la forma divina de HOOR OUER, toma tu mano izquierda en la suya.

En este punto del ritual eres consciente de que el Salón parece mucho más lleno ahora con formas divinas que antes, formas divinas que apenas puedes percibir. En el Este permanece la forma colosal de Thoth en el Signo del Entrante. Deidades aladas Kerúbicas marcan los cuatro puntos cardinales del templo. Figuras egipcias adicionales están estacionadas en los subcuartos. Pero eres principalmente consciente de cuarenta y dos figuras silenciosas que bordean todos los lados de las paredes del templo. Sin embargo, tu atención es capturada por las cuatro velas de colores que designan los límites de tu círculo del templo. En su lugar hay cuatro enormes pilares de fuego y nube. El pilar a tu derecha y el que está frente a ti son pilares dobles de Luz. El pilar a tu izquierda y el que está detrás de ti son los pilares gemelos de la Oscuridad. Después de una pausa, repite el juramento:

> Yo (nombre legal) en la Presencia del Señor del Universo, que obra en silencio y a quien nada salvo el silencio puede expresar, y en este Salón de los Neófitos de la corriente de la Golden Dawn, hago, por mi propia voluntad, por la presente y en este símbolo sagrado de la Luz, la promesa más solemne de dedicar mi vida a la búsqueda de los misterios de la Golden

Dawn, tradición de la magia y a la culminación de la Gran Obra. Prometo solemnemente perseverar con valor y determinación en los trabajos de la Ciencia Divina, así como perseveraré con valor y determinación a través de esta ceremonia que es su imagen. Me comprometo desde este día a esforzarme con entusiasmo y devoción en el estudio de las Artes Herméticas, viendo que tales enseñanzas no se dan a quienes solo desean un conocimiento superficial de ellas.

Me comprometo a mantener una relación amable y benevolente con todos los verdaderos buscadores de la Luz. Respetaré todas las religiones, viendo que todas las fes contienen un rayo de la Luz inefable que busco.

Prometo que no permitiré que me coloquen en un estado de pasividad tal que cualquier persona, poder o ser pueda hacerme perder el control de mis palabras, pensamientos o acciones.

Juro que no degradaré mi conocimiento místico en el trabajo de la magia de Exilio en ningún momento probado o bajo ninguna tentación.

Prometo solemnemente no ostentar ni exhibir ningún conocimiento que pueda adquirir ante aquellos que no son buscadores de la Luz, para que nuestro sagrado Conocimiento no sea profanado por mi error, vanidad o negligencia.

Juro sobre este símbolo sagrado observar todas estas cosas sin evasión, equivocación ni reserva mental. Además, si rompo esta mi obligación mágica, me someto por mi propio consentimiento a una corriente punitiva de poder, puesta en marcha por los Guardianes Divinos de esta corriente, que viven en la Luz de su perfecta justicia, y ante quienes mi alma ahora se presenta.

El Hierofante, Hegemón y Hiereus oficiales/formas divinas susurran:

Viajan sobre los vientos, golpean donde nadie golpea, matan donde nadie mata....

(Di:) Y así como inclino mi cuello bajo la espada del Hiereus, (visualiza la espada en la nuca) así me entrego a sus manos para venganza o recompensa. Que me ayude mi poderosa y secreta Alma, y el Creador de mi Alma que obra en silencio y a quien nada salvo el silencio puede expresar. (Da un golpe.)

Levántate Neófito del grado 0 = 0 de la Aurora Dorada.

Visualiza a los oficiales/formas divinas regresando a sus puestos. En el Este la colosal figura de Thoth da la Señal de Silencio. Toma la copa de Agua y el incensario. Thmê toma tu mano y te conduce al Norte mirando al Este. Anubis avanza con vara y lámpara hacia el Noreste. Di:

> La Voz de mi alma inmortal y secreta me dijo—"Déjame entrar en el camino de la Oscuridad y, tal vez, allí encontraré la Luz. Soy el único ser en un abismo de Oscuridad; de un abismo de Oscuridad salí antes de mi nacimiento desde el silencio de un sueño primordial."
>
> Y la Voz de las Edades respondió a mi Alma: "Yo soy aquel que formula en la Oscuridad—la Luz que brilla en la Oscuridad, pero la Oscuridad no la comprende."
>
> Que la Circunvalación Mística tenga lugar en el Camino del Conocimiento que conduce a la Luz, con la lámpara del Conocimiento Oculto para guiarme.

Visualiza al Keryx y al Hegemón guiándote en sentido solar alrededor del templo. Al pasar por primera vez al Hierofante, imagina un fuerte golpe y mentalmente intonar el nombre de "BINAH". Al pasar por el Hiereus en el Oeste, también escuchas un fuerte golpe. La segunda vez que pases por el Hierofante en el Este, imagina un fuerte golpe y mentalmente intona el nombre de "CHOKMAH". Al llegar al Sur, el Keryx te detiene. Anubis habla:

> ¡Impuro e inconsegrado, no puedes entrar en el Camino del Oeste!

Auramoouth da un paso adelante y dibuja el sigilo de la copa frente a ti. Con el Agua, marca tu frente con los símbolos de la cruz y el triángulo de Agua como antes. Di: "Estoy purificado con Agua."

Thaum-Esh-Neith da un paso adelante y dibuja el sigilo de la Esvástica frente a ti. Agita el incensario frente a tu frente en las figuras de la cruz y el triángulo de Fuego. Di: "Estoy consagrado con Fuego."

Thmê habla:

> Hijo de la Tierra, dos veces purificado y dos veces consagrado, puedes acercarte a la puerta del Oeste.

Continúa hacia el Oeste donde se encuentra la feroz figura del Hiereus. El Horus de ojos de fuego con espada roja y estandarte negro bloquea tu avance:

> No puedes pasar por mí, dice el Guardián del Oeste,
> si no puedes decirme mi nombre.
>
> (Di:) Oscuridad es tu nombre, gran uno de los Caminos de las Sombras. Antes de todas las cosas están el Caos y la Oscuridad y las puertas de la tierra de la Noche. Tú eres aquel cuyo nombre es Oscuridad. Eres el Exorcista en medio del Exorcismo. Estoy ante ti sin temor, porque el miedo es fracaso, y yo estoy sin miedo.

Horus habla:

> Ahora me has conocido, así que sigue adelante. El miedo es verdaderamente fracaso, y quien tiembla ante la llama y ante la inundación y ante las sombras del Aire, no tiene parte en Dios.

Da un golpe. Visualiza al Keryx y al Hegemón continuando guiándote en la procesión. Al pasar al Hiero en el Oeste, imagina un golpe fuerte. Cuando pases al Hierofante, se escucha otro golpe, y mentalmente entonas el nombre de "KETHER". Al llegar al Norte, el Keryx te detiene de nuevo. Anubis habla:

> ¡Impuro e inconsegrado, no puedes entrar en el camino del Este!

Auramoouth da un paso adelante y traza el símbolo de la copa en el aire frente a ti. Con el Agua, marca tu frente con los símbolos de la cruz y el triángulo de Agua como antes. Di: "Estoy purificado con Agua."

Thaum-Esh-Neith da un paso adelante y traza el símbolo de la Cruz Fylfot en el aire frente a ti. Agita el incensario frente a tu frente en las figuras de la cruz y el triángulo de Fuego. Di: "Estoy consagrado con Fuego."

Thmê habla:

> Hijo de la Tierra, tres veces purificado y tres veces consagrado, puedes acercarte a la puerta del Este.

Continúa hacia el Este donde se encuentra la figura del Hierofante. El gran dios Osiris con cetro coronado y estandarte blanco bloquea tu avance:

> No puedes pasar por mí, dice el Guardián del Este, a menos que puedas decirme mi nombre.

> (Di:) Luz que amanece en la Oscuridad es tu Nombre, la Luz de un Día Dorado. Después de lo informe, el Vacío y la Oscuridad, viene el conocimiento de la Luz. Tú eres esa Luz que surge en la Oscuridad. Tú eres el Exorcista en medio del Exorcismo. El Poder desequilibrado es el declive de la vida. La Misericordia desequilibrada es debilidad y el desvanecimiento de la Voluntad. La Severidad desequilibrada es crueldad y la esterilidad de la mente. Tú eres el portador de las fuerzas del Equilibrio.

Osiris habla:

> Ahora me has conocido, así que pasa al Altar Cúbico del Universo.

Devuelve la copa y el incensario a las estaciones del Norte y Sur. Thmê te guía hacia el Oeste del altar mirando al Este. Ella permanece a tu lado derecho. Hiereus se coloca a tu lado izquierdo. Stolistes, Keryx y Dadouchos forman un triángulo detrás de ti. El Hierofante desciende desde el Este en la forma divina de HOOR OUER, Horus el Viejo. Sostiene la vara coronada y la Bandera del Este. Mientras la forma divina avanza entre los pilares, di:

> Ven en el Poder de la Luz. Ven en la Luz de la Sabiduría.
> Ven en la Misericordia de la Luz. La Luz tiene sanación en sus Alas.

Arrodíllate y visualiza a todos los oficiales/formas divinas excepto al Hierofante haciendo lo mismo. Por un momento, cierra los ojos y visualiza frente a ti la forma divina de HOOR-PEKHROTI (Hoor-Pay-Khroh-tee) el dios niño del Silencio sentado sobre un loto blanco. Luego el Hierofante da un golpe. Di la siguiente invocación e imagina que todas las formas divinas repiten la invocación contigo:

> ¡Señor del Universo—el Vastísimo y Poderoso! ¡Gobernante de la Luz y la Oscuridad! ¡Te adoramos y te invocamos! Mira con favor a este Neófito que ahora se arrodilla ante ti. Y concede tu ayuda a las aspiraciones superiores de su alma, para que pueda ser un verdadero y fiel Frater (Soror) Neófito. Para la gloria de Tu Inefable Nombre. Amén.

Levántate y visualiza a los oficiales/formas divinas haciendo lo mismo. Visualiza a los tres principales oficiales cruzando sus implementos sobre tu cabeza. Ellos dicen:

> Heredero de un mundo moribundo, te llamamos a la belleza viva. Vagabundo en la Oscuridad salvaje, te llamamos a la Luz suave. Mucho tiempo has habitato en la Oscuridad—¡Deja la Noche y busca el Día! Te recibimos en la corriente del Amanecer Dorado.
>
> (Di:) KHABS. AM. PEKHT. KONX. OM. PAX. LIGHT. IN. EXTENSION.

Siente una Luz blanca formándose sobre tu cabeza en forma de triángulo. Los oficiales bajan sus implementos.

> (Di:) En todos mis vagabundeos, la lámpara del Keryx iba delante de mí, aunque no era vista por mis ojos. Es el símbolo de la Luz del Conocimie nto Oculto.

Thmê te conduce al Este del altar, donde visualizas que estás pisando una se rpiente negra, un símbolo de tu propio mal y persona desequilibrada. Thmê permanece fuera de la columna blanca. La forma astral de Horus avanza ent re las columnas para instruirte en el paso, signos, agarre y palabras de un Neófito.

Impulsado por la forma divina, das el paso, avanzando tu pie izquierdo un corto espacio, como si entraras en un portal. Luego das el Primer Signo o Signo de Saludo (Signo de Proyección) que alude a tu condición en un estado de Oscuridad.

Da el Signo de Silencio colocando el dedo índice izquierdo sobre tu labio, en la posición de Harpócrates. (El Primer Signo siempre es respondido por el Segundo.)

Intercambia el agarre o señal con el oficial/forma divina avanzando tu pie izquierdo para tocar el suyo, punta y talón. Extiende tu mano para agarrar la suya, falla y vuelve a intentar, logrando tocar solo los dedos (refiriéndose a tu búsqueda de guía en la Oscuridad). Pronuncia la Gran Palabra HAR-PAR-KRAT susurrándola al oficial astral, boca a oído en sílabas intercambiadas. Se refiere al dios egipcio del Silencio.

Horus entonces te coloca entre las columnas. Se posiciona fuera de la columna negra. Extiendes la mano para tocar las columnas. Tras una pausa, di: "Que tenga lugar la consagración final."

Ve a la estación del Stolistes. Auramoouth traza nuevamente el sigilo de la copa ante ti. Toma la copa de Agua. Regresa en sentido solar al Este del templo y traza una cruz en el Aire con el implemento. Rocía Agua tres veces hacia el Este en forma del triángulo invocador de Agua. Recorre el templo en sentido horario y repite en los cuatro cuartos. Al regresar al Este, pisa entre las columnas y mira hacia el Este. Sumergiendo en el Agua, marca tu frente con la cruz y el triángulo de Agua. Sostén la copa en alto y di: "Estoy purificado con Agua."

Devuelve la copa al Norte y camina deosil hacia el Sur—la estación de Dadouchos. T haum-Esh-Neith traza el sigilo de la Cruz Fylfot ante ti. Toma el incensario y camina hacia el Este. Con el incensario, traza en el aire el símbolo de la cruz y el triángulo invocador de Fuego. Haz esto en los cuatro cuartos. Al regresar al Este, pisa entre l as columnas y mira hacia el Este. Frente a tu frente, traza con el incensario los sím bolos de la cruz y el triángulo de Fuego. Sostén el incensario en alto y di: "Estoy co nsagrado con Fuego." Devuelve el incensario al Sur y colócate una vez más entre las columnas. Visualiza las cuatro columnas rodeándote de nuevo, pero esta vez se ven y sienten fuertemente.

Retire el cordón negro y la capucha que previamente estaban atados alrededor de su cintura y tírelos a un lado. Diga: “Los últimos símbolos restantes del Camino de la Oscuridad son eliminados.” Tome la faja de Neófito y póngasela sobre el hombro izquierdo. Diga:

> En y por las acciones de mi Ser Superior y Divino, por la presente me investo con la insignia de este grado. Simboliza la Luz que amanece en la Oscuridad. Que tenga lugar la Circunvalación Mística en el camino de la Luz.

Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas excepto al Hierofante (quien sostiene la varita y la bandera) alineándose en el Noreste. El Hegemón te lleva detrás del pilar ne gro para que te coloques en la procesión. Siguiendo el liderazgo del Keryx, la cir-

cunvalación comienza. Todos saludan con los Signos al pasar la Bandera del Este. Al pasar por la estación del Hierofante, imagina la figura de una cruz roja formándose sobre tu cabeza, sobre el triángulo blanco formado en tu frente. El Hiereus se retira después de una pasada por el Este, y el Hegemón se retira de la procesión después de dos pasadas. Tú y las formas visualizadas de los demás siguen al Keryx en una tercera pasada. Todos los oficiales astrales regresan a sus lugares.

En este punto, colocas la rosa, la vela roja, la copa de vino, y el pan y la sal en la parte superior del altar. Párate al Oeste del altar. Nuevamente imagina la forma divina de Hoor peKhroti. Repite lo siguiente:

> La cuerda triple que estaba atada alrededor de mi cintura era una imagen de la tri ple atadura de la mortalidad, que entre los iniciados se llama inclinación terrenal o material, que ha confinado en un lugar estrecho al Alma que antes vagaba libreme nte; y la venda era una imagen de la Oscuridad, de la ignorancia, de la mortalidad que ha cegado a hombres y mujeres ante la felicidad y la belleza que sus ojos un a vez contemplaron.
>
> El Altar Doble Cúbico en el centro del Salón es un emblema de la Naturaleza v isible o el Universo Material, que oculta en su interior los misterios de todas l as dimensiones, mientras revela su superficie a los sentidos exteriores. Es un doble cubo porque, como dice la Tabla Esmeralda, "Las cosas que están abajo son un reflejo de las cosas que están arriba." El mundo de hombres y mujeres creado para la infelicidad es un reflejo del mundo de Seres Divinos creado p ara la felicidad. Se describe en el Sepher Yetzirah o El Libro de la Formación, c omo "Un Abismo de Altura" y "Un Abismo de Profundidad," "Un Abismo del E ste" y "Un Abismo del Oeste," "Un Abismo del Norte" y "Un Abismo del Sur." El Altar es negro porque, a diferencia de los Seres Divinos que se despliegan en el Elemento Luz, los Fuegos de los Seres creados surgen de la Oscuridad y la Obscuridad.
>
> Sobre el Altar hay un triángulo blanco que es la imagen de esa Luz inmort al, la Luz Triuna, que se movió en la Oscuridad y formó el mundo de la Os curidad y a partir de la Oscuridad. Hay dos fuerzas contendientes y una qu e siempre las une. Y estos tres tienen su imagen en la llama triple de nues tro Ser y en la onda triple del mundo sensual.

Párate en la forma de la Cruz Tau y di: "¡Gloria a ti, Padre de los inmortales. Porque Tu gloria fluye con júbilo, hasta los confines de la Tierra!" Baja los brazos y continúa el discurso como antes:

> La cruz roja sobre el triángulo blanco, es una imagen de aquel que se desplegó en la Luz. En sus ángulos Este, Sur, Oeste y Norte hay una ro sa, fuego, copa de vino, y pan y sal. Estos aluden a los cuatro Element os, Aire, Fuego, Agua y Tierra.

Las palabras místicas - KHABS AM PEKHT - son del antiguo Egipto, y son el origen del griego "KONX OM PAX" que se pronunciaba en los Misterios Eleusinos. Una traducción literal sería "Luz que irradia en un solo Rayo," y significan la misma forma de Luz que simboliza el báculo del Keryx.

Al este del Altar Doble Cúbico de las cosas creadas están las Columnas de Hermes y de Salomón. En ellas están pintados ciertos jeroglíficos de los capítulos 17 y 125 del Libro de los Muertos. Son los símbolos de los dos poderes del día y la noche, amor y odio, trabajo y descanso, la fuerza sutil del imán y el eterno derramamiento y recogimiento del Corazón de Dios.

Las lámparas que arden, aunque con una luz velada, en sus cimas muestran que el camino hacia el Conocimiento Oculto, a diferencia del camino de la Naturaleza—que es una ondulación continua, el serpentear de aquí para allá de la Serpiente—es el camino recto y estrecho entre ellas.

Fue por esto que crucé entre las Columnas para recibir la Luz y recibir la cuarta y última consagración. Dos Fuerzas contendientes y una que las une eternamente. Dos ángulos basales del triángulo y uno que forma el vértice. Tal es el origen de la Creación—es la Tríada de la Vida.

El trono del Hierofante en la puerta del Este es el lugar del Guardián del Sol Naciente. El trono del Hiereus en la puerta del Oeste es el lugar del Guardián contra las multitudes que duermen a través de la Luz y despiertan en el crepúsculo. El trono del Hegemón sentado entre las columnas es el lugar del Poder Equilibrado, entre la Luz última y la Oscuridad última.

El báculo del Keryx es el rayo de Luz de la Sabiduría Oculta, y su lámpara es un emblema de la lámpara siempre encendida del Guardián de los Misterios.

El asiento del Stolistes en la puerta del Norte es el lugar del Guardián del Caldero y el pozo de Agua—de frío y humedad. El asiento del Dadouchos en la puerta del Sur es el lugar del Guardián del Lago de Fuego y la Zarza Ardiente.

Ve al Suroeste para enfrentar la figura astral de Anubis del Este. El dios traza el sigilo del Caduceo ante ti. Toma el Bastón del Caduceo y la linterna. Camina deosil hacia el Noreste y di:

En el nombre del Señor del Universo, que obra en silencio y a quien nada salvo el silencio puede expresar, oíd todos, que yo (dar lema mágico) proclamo haberme iniciado debidamente en la corriente mágica de la Aurora Dorada como Neófito del grado 0 = 0.

Reemplace la varita y la lámpara en el Suroeste. Regrese al Oeste del altar. Diga:

> Recordaré mis obligaciones de mantener en secreto este conocimiento de aquellos que no son Buscadores de la Luz, porque la fuerza está en el silencio, y la Semilla de la Sabiduría se siembra en silencio y crece en la oscuridad y el misterio.
>
> Respetaré todas las religiones, porque no hay ninguna que no contenga un rayo de la Luz inefable que busco. Recordaré la pena que espera al que rompe el juramento, y el misterio que he recibido, y que el secreto de la Sabiduría solo puede discernirse desde el lugar de los Poderes Equilibrados. Estudiaré bien el Gran Arcano del equilibrio adecuado entre Severidad y Misericordia, porque cualquiera que esté desequilibrado no es bueno. La Severidad desequilibrada es crueldad y opresión; la Misericordia desequilibrada es solo debilidad y permitiría que el Mal exista sin control, convirtiéndose así, por decirlo así, en cómplice de ese Mal.
>
> Recordaré que las cosas Divinas no son alcanzadas por mortales que solo entienden el cuerpo, porque solo aquellos que están ligeramente armados pueden alcanzar la cumbre.
>
> YHVH es nuestra única Luz y el dador de la Sabiduría perfecta. Ningún poder mortal puede hacer más que llevar a uno al camino de esa Sabiduría, que él podría, si así lo quisiera, poner en el corazón de un niño. Porque así como el todo es mayor que la parte, así somos nosotros solo chispas de la Luz insoportable que está en la Divinidad. Los confines de la Tierra son barridos por los bordes de su manto de Llama; de él proceden todas las cosas y a él regresan todas las cosas. Por lo tanto, lo invoco. Por eso incluso la Bandera del Este cae en adoración ante él.

Visualice a Horus acercándose al Este del altar. Usted extiende su mano derecha hacia él. Imagine que la forma divina pincha la punta de su dedo con su espada, causando que aparezca una pequeña gota de sangre. Póngase en la posición de la Cruz Tau y diga:

> Si mi juramento es olvidado y mi solemne promesa rota, que el color de la sangre me recuerde que si fallo en este juramento, mi sangre puede ser derramada y mi cuerpo quebrantado, porque pesada es la pena impuesta por los Guardianes del Conocimiento Oculto a aquellos que traicionan voluntariamente su confianza.

PARTE 3: El Cierre

Dé un golpe. Vaya al Noreste y diga: "HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!" Regrese al Oeste del altar y dé cuatro golpes. Dé las Señales al Neófito.

Camina hacia la estación de Stolistes en el Norte donde Auramoouth traza el sigilo de la copa delante de ti. Toma el cargo de Stolistes. Recoge la copa de Agua. Ve en sentido horario hacia el Este del Salón. Con la copa traza una cruz en el aire hacia el Este. Luego rocía Agua tres veces en forma de un triángulo invocador de Agua. Traza esta misma figura en los cuatro puntos cardinales, yendo en sentido horario alrededor de la sala. Al regresar al Este, sostiene la copa en alto y di "Purifico con Agua." Reemplaza la copa en el Norte y devuelve el control de la forma oficial a Auramoouth.

Camina hacia la estación de Dadouchos en el Sur donde Thaum-Esh-Neith traza el sigilo de la Cruz Fylfot delante de ti. Recoge el incensario. Toma el cargo de Dadouchos. Ve en sentido horario hacia el Este del Salón. Con el incensario traza una cruz en el aire hacia el Este. Luego agita el incensario tres veces en forma de un triángulo invocador de Fuego. Traza esta misma figura en los cuatro puntos cardinales, yendo en sentido horario alrededor de la sala. Al regresar al Este, sostiene el incensario en alto y di "Consagro con Fuego." Reemplaza el incensario en el Sur y devuelve el control de la forma oficial a Thaum-Esh-Neith. Ponte una vez más al Oeste del altar. Di:

> Que tenga lugar la Circunvalación Mística Inversa en el camino de la Luz.

Todos los oficiales/formas divinas astrales excepto el Hierofante (que está de pie sosteniendo la varita y la bandera) se alinean en el Sureste. El Hegemón te lleva por el Oeste y Sur para colocarte en la procesión. Siguiendo el liderazgo del Keryx, comienza la circunvalación en sentido antihorario. Todos saludan con los Signos al pasar la Bandera del Este. Imagina la Luz que había sido atraída al templo comenzando lentamente a desvanecerse. El Hiereus se retira después de una pasada por el Este, y el Hegemón se retira de la procesión después de dos pasadas. Tú y los demás siguen al Keryx en una tercera pasada. Realiza el Signo de Reversión de la Luz en Espiral. Todos los oficiales astrales regresan a sus lugares.

Cuando termines, regresa al Este. Osiris traza el sigilo de la cruz y el círculo en el aire delante de ti. Entras en el cargo de Hierofante que Osiris te ha otorgado y tomas el cetro coronado. Imagina la Luz Divina que has traído al templo siendo retirada del símbolo sobre el altar hacia tu centro del corazón y hacia el Kether del Universo. Realiza la Cruz Qabalística para equilibrar las energías dentro de ti. Di:

> La Circunvalación Mística Inversa está cumplida. Es el símbolo de la Luz que se desvanece.

Frente al Este, realiza la Adoración al Señor del Universo, saludando después de las primeras tres líneas con el Signo de Proyección. Después de la línea final, da el Signo de Silencio.

> ¡Santo eres Tú, Señor del Universo! (Saludo.)
> Santo eres Tú, ¡A Quien la Naturaleza no ha formado! (Saludo.)

Santo eres Tú, ¡el Vastísimo y Poderoso! (Saludo.)
¡Señor de la Luz y de la Oscuridad! (Señal de Silencio.)

Imagina a los tres oficiales (Hierofante, Hiero y el Hegemón) levantando sus instrumentos en un saludo a la Luz y luego bajándolos lentamente. Sal del cargo de Hierofante, devolviendo la forma oficial a la autoridad de Osiris. Di:

No queda ahora más que participar del Banquete Místico, compuesto por los símbolos de los Cuatro Elementos.

Ve al Oeste del altar, mirando hacia el Este. La diosa Thmê viene al Este del altar, mirando hacia el Oeste. Das el Signo del Entrante. Thmê responde con el Signo del Silencio. Di:

Invito a todos los Seres presentes a inhalar conmigo el perfume de esta Rosa, como un símbolo del Aire. (Huele la rosa.)

Sentir conmigo el calor de este fuego sagrado. (Coloca tu mano sobre la llama.)

Comer conmigo este pan y sal como tipos de Tierra. (Mojar el pan en la sal y comer.)

Y finalmente beber conmigo este vino, el emblema consagrado del Agua Elemental. (Haz una cruz en el aire con la copa y bebe el vino.)

Una vez terminado el vino, coloca la copa boca abajo entre la cruz y el triángulo. Di: "¡Ha terminado!" Thmê regresa a su lugar entre los pilares.

Da un golpe y di, "¡TETELESTAI!" Da dos golpes más. Luego repite las siguientes palabras, dando un golpe antes de pronunciar cada palabra: "KHABS. AM. PEKHT. KONX. OM. PAX. LIGHT. IN. EXTENSION." Da los Signos del Neófito hacia el altar. Di:

Que lo que he participado me mantenga en mi búsqueda de la Quintesencia, la Piedra de los Filósofos. Verdadera Sabiduría, Felicidad Perfecta, el Summum Bonum.

Thmê vuelve a tu lado una vez más. Ambos caminan hacia el Sur donde Thmê traza la forma de la cruz y el triángulo. La forma divina de Thaum-Esh-Neith saluda con el Signo de Proyección, Thmê responde con el Signo del Silencio. La forma divina de Thaum-Esh-Neith se desvanece lentamente. De la misma manera libera todas las formas divinas astrales en la sala: Auramoouth, Anubis y Horus. Libera a Osiris, e incluso la gran forma de Thoth en el Este trazando el símbolo de la cruz circundada. Todos los seres astrales en la sala comienzan a desvanecerse de la vista.

Thmê ella misma es la última en disolverse. Agradeces a la diosa por su benéfica guía y trazas las figuras de la cruz y el triángulo frente a ella. Ella te saluda con el Signo de Proyección. Respondes con el Signo del Silencio. Retira el rayo blanco que había activado a Thmê de vuelta a tu centro del corazón. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar la energía.

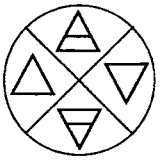
Toma la espada y realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Di:

Ahora declaro este templo debidamente cerrado. ¡Así sea!

La Primera Conferencia de Conocimiento

Este es el trabajo que debe emprender el mago que ha pasado por la iniciación previa al grado de Neófito. La conferencia está dividida en seis secciones que facilitan al lector la asimilación del conocimiento. Al final de este capítulo se presenta un examen para cada sección de la Conferencia de Conocimiento.

SECCIÓN 1: Los Elementos



Hay cuatro Elementos mágicos básicos: Fuego, Agua, Aire y Tierra. (El Elemento unificador final, el Espíritu, será tratado en otro capítulo.) Estos cuatro Elementos primarios son considerados reinos, dominios o divisiones de la Naturaleza. Son los modos básicos de existencia y acción, los bloques constructores de todo en el universo. Todo lo que existe o tiene el potencial de existir contiene una o más de estas energías. (Estos Elementos no deben confundirse con la tabla de elementos del científico, que son solo las expresiones más materializadas de los Elementos en el plano físico.)

Los cuatro Elementos de los antiguos se asignan a la combinación dual de dos de las cuatro cualidades: calor, frío, sequedad y humedad. Son:

Cualidades	Nombre	Símbolo
Calor y Sequedad	FUEGO	△
Frío y Humedad	AGUA	▽
Calor y Humedad	AIRE	◬
Frío y Sequedad	TIERRA	▽̲

El Elemento Fuego

(Egipcio-Ash o Ish, Hebreo-Asch, Latín-Ignis, Griego—Pyr.) Cualidades del Fuego: activo, masculino, espontáneo, rápido, iniciador, inicializador, vitalizador y energético.

La expresión más física del Fuego es la fase visible y activa de la com- bustión que se manifiesta en calor y luz. El Elemento Fuego fue visto por los Alquimistas como un Elemento que opera en el centro de todas las cosas, así como el "agente de transmutación" porque todas las cosas derivan del Fuego y a él regresan. Este Elemento es visto como la gran energía del Padre Supremo—la fuerza "semilla" del universo. Es un Elemento con dos propósitos: (1) es una expresión de la energía espiritual y la determinación del Espíritu, (2) purifica, quema y destruye lo viejo para que lo nuevo pueda surgir. Por lo tanto, es un símbolo de transformación y regeneración. Existe un paralelo directo entre los conceptos de Fuego y Vida. El Fuego es una imagen de energía encontrada tanto en el nivel de las pasiones animales como en el plano de la fortaleza espiritual. Su acción es rápida e impredecible. Atravesar el Fuego es simbólico de trascender la condición humana. La dirección o punto cardinal asignado al Fuego es el Sur.

El Elemento Agua

(Egipcio-Mu, Hebreo—Maim, Latín-Aqua, Griego-Hydor.) Cualidades del Agua: pasiva, femenina, receptiva, sustentadora, subconsciente, creativa, fluida, y generativa.

En un sentido físico mundano, el agua es un compuesto líquido de moléculas de hidrógeno y oxígeno. En un sentido esotérico, el concepto de Agua implica todos los materiales líquidos. Además, las Aguas primordiales, imagen de toda materia primordial, contienen todos los cuerpos sólidos antes de que obtengan rigidez y forma. El llamado "cuerpo fluido" del hombre es interpretado por la psicología moderna como un símbolo del inconsciente o del lado femenino arquetípico de la personalidad. El agua se ve como un símbolo de la Maternal, la Gran Madre, así como del gran pozo insondable y misterioso de Sabiduría contenido dentro de la mente subconsciente. En resumen, el Agua simboliza el reino infinito de posibilidades, que preceden a toda forma y toda creación. Es ilimitada e inmortal—las Aguas de la Creación. La inmersión en el Agua alude a un retorno al estado preformado. Al igual que el Elemento Fuego, el Agua también simboliza las ideas de transfiguración y regeneración. La dirección o punto cardinal asignado al Agua es el Oeste.

El Elemento Aire

(Egipcio-Nef, Hebreo-Ruach, Latín-Aer, Griego-Aer.) Cualidades del Aire: activo, masculino, intelectual, etéreo, abstracto y comunicativo.

La expresión física del Aire es la de una mezcla de gases que forma la atmósfera de la Tierra. Simbólicamente, el Aire está relacionado con el aliento creativo de la Vida, y, por lo tanto, con el habla. La luz, el vuelo y la ingravidez, así como el aroma y el olor están todos relacionados con el Elemento Aire. Está conectado en muchas mitologías con la idea de creación y como medio para el movimiento y la aparición de los procesos de vida. El Aire es un Elemento volátil que los Qabalistas consideran el producto de los Elementos Parentales Fuego y Agua (creando así vapor). Es el Reconciliador entre los Elementos rivales Fuego (masculino) y Agua (femenino)—equilibrando y balanceando estos dos opuestos parentales. El Aire también alude al intelecto humano

y a los procesos de pensamiento, que son rápidos, cambiantes y abstractos. La dirección o punto cardinal asignado al Aire es el Este.

El Elemento Tierra

(Egipcio-Ta, Hebreo-Aretz, Latín—Terra, Griego—Ge.) Cualidades de la Tierra: pasiva, femenina, sólida, materialización, física, estable, de movimiento lento y con los pies en la tierra.

En un sentido técnico, la tierra es la superficie seca del planeta, compuesta por partículas sólidas orgánicas e inorgánicas. Alegóricamente es mucho más que eso. La Tierra representa el universo físico y materializado en el que vivimos. Es el mundo tangible que nos rodea y que podemos tocar y sentir. La Tierra es la Hija del Fuego y del Agua, así como el Aire es el Hijo. Este Elemento abarca todas las actividades de productividad, fertilidad, crecimiento y regeneración. La Tierra es el cuarto y último Elemento y el resultado de las acciones de los otros tres. La dirección o punto cardinal asignado a la Tierra es el Norte.

SECCIÓN 2: El Zodíaco

¿Qué es la astrología y por qué es importante? La astrología es una ciencia que examina la acción de los cuerpos celestes sobre todos los seres vivos, objetos no vivos y condiciones terrestres, así como sus reacciones a tales influencias. El estudio de las estrellas es, de hecho, una de las ciencias más antiguas conocidas por la humanidad, remontándose a la antigua Sumeria e incluso antes. Las artes astrológicas también eran bien conocidas por los egipcios, hindúes, chinos, persas y las grandes civilizaciones de las antiguas Américas. La astrología es la progenitora de la astronomía, y durante muchos años ambas existieron como una sola ciencia. Hoy en día, la astronomía se considera una ciencia "objetiva" de distancias, masas, velocidades, etc., mientras que la astrología es una ciencia "subjetiva" e intuitiva que no solo se ocupa de la delineación astronómica de los horóscopos, sino que también puede ser llamada una filosofía que ayuda a explicar la esencia espiritual de la vida.

En realidad, existen dos ramas de la astrología. La primera es la astrología exotérica, que incluye las matemáticas del arte involucrado en la elaboración de un horóscopo y las artes predictivas. La segunda es la astrología esotérica, que trata los misterios del universo mismo, las dinámicas espirituales, morales, intelectuales y físicas del cosmos. La astrología esotérica revela el patrón universal de la vida y los medios por los cuales los seres humanos pueden alinearse con la estructura espiritual y el patrón del universo. Es un sistema para entender las energías celestiales y un método para ver el universo como un todo simétrico.

De gran importancia para el arte de la astrología es el Zodíaco. Este es un círculo o cinturón, que antiguamente se decía que se extendía ocho o nueve grados a cada lado de la eclíptica (el camino aparente del Sol alrededor de la Tierra, o la órbita de la Tierra vista desde el Sol). La "rueda" zodiacal es un gráfico plano que está dividido en doce casas, cada una de las cuales se dice que está regida por uno de los doce Signos.

Los doce Signos del Zodíaco están distribuidos entre las cuatro Triplicidades (o conjuntos de tres Signos). A cada una de estas triplicidades se le atribuye uno de los cuatro Elementos, y representan la operación de los Elementos en el Zodíaco. Los doce

Signos también se dividen en tres Cuadruplicidades (o grupos de cuatro Signos). A cada una de estas Cuadruplicidades se le atribuye una de las tres cualidades: Cardinal, Mutable y Querúbica (Fija).

Las Triplicidades (agrupadas por Elemento)

Signos de Fuego

Aries, Leo y Sagitario. Rasgos positivos: fogosos, apasionados, entusiastas, espontáneos, independientes y entusiastas. Rasgos negativos: pueden ser demasiado enérgicos, dominantes y autoritarios.

Signos de Agua

Cáncer, Escorpio y Piscis. Rasgos positivos: intuitivos, receptivos, emocionales, sensibles, compasivos y complejos. Rasgos negativos: pueden ser temperamentales, fácilmente influenciables, autocompasivos y vacilantes.

Signos de Aire

Libra, Acuario y Géminis. Rasgos positivos: capaces de comunicarse bien, intelectuales, lógicos, de mente abierta, idealistas y objetivos. Rasgos negativos: pueden ser fríos, insensibles e imprácticos.

Signos de Tierra

Capricornio, Tauro y Virgo. Rasgos positivos: estables, terrenales, prácticos, confiables, conservadores y sensuales. Rasgos negativos: pueden ser aburridos, lentos, posesivos y demasiado materialistas.

Las Cuadruplicidades (agrupadas por cualidad)

Signos Cardinales

Aries, Cáncer, Libra y Capricornio. Estos signos se conocen como Cardinales porque rigen el cambio de estaciones: Aries-primavera; Cáncer-verano; Libra-otoño; y Capricornio-invierno. A estos signos también se les atribuyen los cuatro puntos cardinales de la brújula: Aries-Este; Cáncer-Norte; Libra-Oeste; y Capricornio-Sur. Cualidades positivas: Los signos cardinales son activos, fervientes, independientes, entusiastas, ambiciosos e iniciadores. Mentalmente son rápidos e insaciables. Cualidades negativas: pueden ser impetuosos, dominantes, imprudentes y sin la capacidad de llevar a cabo los proyectos que han comenzado.

Signos Querúbicos

Leo, Escorpio, Acuario y Tauro. Estos signos fijos gobiernan el mes central de cada estación. A diferencia de los signos cardinales que anuncian la transición entre estaciones, los signos querúbicos están firmemente establecidos en el corazón de cada estación. Cualidades positivas: estos signos son estables, decididos, perseverantes, capaces de concentrarse y acumulativos. Sus objetivos se alcanzan lenta pero constantemente. Son perceptivos y tienen excelente memoria. Cualidades negativas: pueden ser egocéntricos, obstinados y demasiado arraigados en sus costumbres y opiniones.

Signos Mutables

Sagitario, Piscis, Géminis y Virgo. Estos signos rigen el mes final de cada estación. T ambién llamados signos comunes, gobiernan la finalización del trabajo de una estac ión mientras miran hacia la siguiente. Cualidades positivas: adaptables, versátiles, ca mbiantes, sutiles, intuitivos y comprensivos. Mentalmente son ingeniosos y flexibles. Cualidades negativas: pueden ser poco confiables, volubles, engañosos y astutos.

Para entender mejor cada signo, presentaremos un análisis más profundo de cada uno por turno.

Los Signos del Zodíaco

Símbolo	Nombre	Imagen	Tríada	Cuadruplicidad
♈	ARIES	el Carnero	Fuego	Cardinal
♉	TAURO	el Toro	Tierra	Querúbico
♊	GÉMINIS	los Gemelos	Aire	Mutable
♋	CÁNCER	el Cangrejo	Agua	Cardinal
♌	LEO	el León	Fuego	Querúbico
♍	VIRGO	la Virgen	Tierra	Mutable
♎	LIBRA	la Balanza	Aire	Cardinal
♏	ESCORPIO	el Escorpión	Agua	Querúbico
♐	SAGITARIO	el Arquero	Fuego	Mutable
♑	CAPRICORNIO	la Cabra Marina	Tierra	Cardinal
♒	ACUARIO	el Portador de Agua	Aire	Querúbico
♓	PISCIS	los Dos Peces	Agua	Mutable

♈ ARIES (21 de marzo - 19 de abril)

Sello: Cuernos de carnero Tríada: Fuego Cualidad: Cardinal

Frase clave: YO SOY Palabra clave: ACTIVIDAD

Rasgos positivos:

rápido
iniciador
pionero
ejecutivo
ansioso
valiente
independiente
dinámico
impulsivo
competitivo
vive en el presente

Rasgos negativos:

irritable
tolerante
violento
intolerante
egocéntrico
impaciente
brusco
no termina lo que empieza
impulsivo
"después de MÍ"

ŏ TAURO (20 de abril - 20 de mayo)

Sello: Cabeza de toro Tríada: Tierra Cualidad: Querúbica

Frase clave: YO TENGO Palabra clave: ESTABILIDAD

Rasgos positivos:
estable
confiable
práctico
minucioso
doméstico
convencional
estético
sensual

Rasgos negativos:
irritable
terco
lento
peleón
posesivo
codicioso
egoísta
materialista

II GÉMINIS (21 de mayo - 20 de junio)

Sello: Número romano 2 Tríada: Aire Cualidad: Mutable

Frase clave: PIENSO Palabra clave: VERSATILIDAD

Rasgos positivos:
versátil
adaptable
social
dual
expresivo
inquisitivo
inventivo
diestro
inteligente
literario
ingenioso

Rasgos negativos:
cambiante
alternante
distraído
maquinador
inquieto
poca capacidad de atención
falta de perseverancia
carece de poderes
de concentración

♋ CÁNCER (21 de junio - 22 de julio)

Sello: Garras de cangrejo Triplicidad: Agua Cualidad: Cardinal

Frase clave: SIENTO Palabra clave: DEVOCIÓN

Rasgos positivos:
nutritivo
maternal
doméstico
tradicional
emocional
sensible
comprensivo
solidario
retentivo
memoria excelente

Rasgos negativos:
autocompasivo
egocéntrico
moody
malhumorado
negativo
excesivamente cauteloso
indolente
manipulador
demasiado emocional

♌ LEO (23 de julio - 22 de agosto)

Sigilo: Cola de león Tríada: Fuego Cualidad: Querúbica
Frase clave: QUIERO Palabra clave: MAGNETISMO

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
romántico	egocéntrico
carismático	engreído
dramático	pomposo
distinguido	pomposo
orgulloso	infantil
ambicioso	consciente del estatus
emprendedor	dominante
seguro de sí mismo	cruel
idealista	tirano
caritativo	

♍ VIRGO (23 de agosto - 22 de septiembre)

Sello: palabra griega para virgen Tríada: Tierra Cualidad: Mutable
Frase clave: ANALIZO Palabra clave: PRAGMATISMO

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
práctico	crítico
analítico	crítico
discriminador	quisquilloso
científico	cínico
sistemático	sofocante
exigente	esnob
diligente	hipocondríaco
trabajador	egocéntrico
perfeccionista	
ordenado	

♎ LIBRA (23 de septiembre - 22 de octubre)

Símbolo: La balanza Tríada: Aire Cualidad: Cardinal
Frase clave: YO EQUILIBRO Palabra clave: ARMONÍA

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
social	indeciso
táctico	ambivalente
amigable	inconsistente
cooperativo	resentido
persuasivo	fácilmente disuadido
amante de la paz	amante del misterio
sofisticado	paz a cualquier costo
diplomático	
justo	

M. ESCORPIO (23 de octubre - 21 de noviembre)

Símbolo: Cola de Escorpión Tríada: Agua Cualidad: Querúbica

Frase clave: YO DESEO Palabra clave: INTENSIDAD

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
intenso	temperamental
profundo	irritable
penetrante	intolerante
resuelto	dominante
motivado	violento
ingenioso	celoso
apasionado	resentido
consciente	desconfiado
investigativo	reservado

☒ SAGITARIO (22 de noviembre - 21 de diciembre)

Símbolo: Flecha del arquero Tríada: Fuego Cualidad: Mutable

Frase clave: ENTIENDO Palabra clave: VISUALIZACIÓN

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
amante de la libertad	exagerado
honesto	peleón
directo	habla demasiado
de mente abierta	directo
filosófico	falto de tacto
religioso	impaciente
educado	procrastinador au
ético	tocomplaciente
optimista	impositi
entusiasta	vo extremado
caritativo	un arriesgado

✓ CAPRICORNIO (22 de diciembre - 19 de enero)

Sello: Cuerno y cola de cabra marina Tríada: Tierra Cualidad: Cardinal

Frase clave: YO USO Palabra clave: AMBICIÓN

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
ambicioso	terco
trabajador	resentido
serio	egocéntrico
formal	consciente del estatus
conservador-	autoritario
pragmático	implacable
prudente	fatalista
responsable	inhibido
escrupuloso	mente sobre corazón

♒ ACUARIO (20 de enero - 18 de febrero)
Sigilo: Ondas de agua Tríada: Aire Calidad: Querúbico
Frase clave: YO SÉ Palabra clave: IMAGINACIÓN

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
imaginativo	impasible
inventivo	distante
progresista	imparcial
independiente	temperamental
científico	impredecible
intelectual	tímido
lógico	excéntrico
individualista	extremista
comprensivo	rebelde
benevolente	firme en sus opiniones
filantrópico	

♓ PISCIS (19 de febrero - 20 de marzo)
Sello: Dos peces atados Triplicidad: Agua Cualidad: Mutable
Frase clave: CREER Palabra clave: COMPRENSIÓN

Rasgos positivos:	Rasgos negativos:
comprensivo	negativo
intuitivo	pesimista
instintivo	melancólico
introspectivo	procrastinador
humanitario	vacilante
compasivo	charlatán
caritativo	perezoso
simpático	impráctico
emocional	poco realista
sacrificado	miedoso
artístico	cobarde
musical	se siente incomprendido
sensible	emocionalmente restringido

SECCIÓN 3: Los Siete Planetas Antiguos

♄

Para los Antiguos, cinco Planetas eran conocidos además de los luminarios el Sol y la Luna. Los Planetas, al igual que los Signos Zodiacales, cada uno tiene un conjunto de características asignadas. Se dice que cada Planeta rige uno o más de los Signos. La energía de un Planeta es fuerte en el/los Signo(s) que gobierna (el Signo de la dignidad del Planeta). Además, cada Planeta tiene un Signo, aparte del que rige, donde se expresa de manera compatible (el Signo de la exaltación del Planeta).

exaltación). Cuando un Planeta está en el Signo directamente opuesto al que rige, está en el Si gno de su detrimento. También, cuando un Planeta está en el Signo opuesto a su exal- tación, está en el Signo de su caída. Así, la dignidad y la exaltación de un Planeta son har- moniosas con su energía, mientras que su detrimento y su caída son contrarias a la energía del Planet a. Para tener una mejor idea de las energías y asociaciones de cada Planeta, se pro- porciona n las siguientes explicaciones:20

D LUNA (La Luna)

Reglas: Exaltación del Cáncer: Tauro
Deterioro: Capricornio Caída: Escorpio
Representa: impulso doméstico y de crianza
Palabra clave: EMOCIONES

Luna es un nombre romano identificado con Diana, diosa de la Luna. La Luna encarna el principio femenino primario y a las mujeres en general. Abarca instintos, estados de ánimo, sentimientos, hábitos, el subconsciente, mareas, fases, reflejos, reflec- ciones, alternancias y receptividad. Luna rige las necesidades, deseos, intereses personales, magnetismo, líquidos, impresionabilidad, fertilidad y crecimiento. La acción de la Luna cambia y fluctúa.

☿ MERCURIO

Rige: Géminis, Virgo Exaltación: Acuario
Deterioro: Sagitario, Piscis Caída: Leo
Representa: impulso intelectual y expresivo
Palabra clave: PODERES DE RAZONAMIENTO

Mercurio lleva el nombre del dios mensajero romano de pies veloces. Mercurio gobierna la comunicación, la razón, el intelecto, la racionalización, la conciencia, las percepciones, la destreza, opiniones, la transmisión, las palabras, el habla, la escritura, los envíos y los medios de expresión. Además, Mercurio se ocupa de la familia, los niños, los hermanos, los contactos sociales, las actividades cotidianas, los viajes y el transporte. La acción de este planeta es rápida, impredecible y explosiva.

♀ VENUS

Rige: Tauro, Libra Exaltación: Piscis
Deterioro: Escorpio, Aries Caída: Virgo
Representa: impulso social, valores
Palabra clave: AFECTO

Venus, el planeta del amor, nombrado así por la diosa romana, fue en la antigüedad apodado el Benefactor Menor. Gobierna el placer, el amor natural, la sensualidad, la socia-

20 Nótese que aquí los planetas se presentan en orden de su velocidad, mientras que en la mayoría de las otras listas de Golden Dawn se presentan en orden inverso según su atribución a las Sephiroth descendie ndo por el Árbol de la Vida.

capacidad, atracción, interacción, arte, música, poesía, drama, canción, cultura, belleza, po sesiones, joyas, dulces, sentimientos, color, matrimonio y uniones. Su acción es suave y armoniosa.

○ SOL (El Sol)

Regencias: Leo Exaltación: Aries
Deterioro: Acuario Caída: Libra
Representa: Impulso de poder, ego, personalidad
Palabra clave: YO INTERIOR

Sol es el nombre romano de la invencible deidad solar. Es el origen de la palabra " Solar". Sol representa el principio masculino primario y a los hombres en general. T ambién es la expresión fundamental del individuo, mostrando cualidades de éxito y l iderazgo. Sol gobierna la salud, vitalidad, realización personal, energía, principios ese nciales, autoridad, mando, rango, cargo, título, avance, identidad y capacidad de ex periencia. La acción del Sol es energizante y estimulante.

MARTES

Regencias: Aries (co-regente Escorpio) Exaltación: Capricornio
Deterioro: Libra (Tauro) Caída: Cáncer
Representa: Impulso agresivo, iniciativa, acción
Palabra clave: ENERGÍA

El planeta Marte, nombrado así por el dios romano de la guerra, fue referido por los anti guos como el Maléfico Menor. Gobierna los deseos, energías sexuales, energías enfocadas, acción dinámica, naturaleza animal, fuerza, poder, conflicto, tensión, adversidad, trabajo, lo gro, competencia y muerte. Marte también rige las armas, la guerra, los accidentes, la viol encia, la cirugía, las herramientas, el hierro y el acero. La acción de este planeta es repen tina, fuerte y disruptiva. La energía de Marte puede usarse de manera violenta y destructi va o con valor y fortaleza.

4 JÚPITER

Regla: Sagitario (sub-regla Piscis) Exaltación: Cáncer
Deterioro: Géminis (Virgo) Caída: Capricornio
Representa: impulso compasivo y protector
Palabra clave: EXPANSIÓN

Júpiter, nombrado en honor al principal dios romano, fue llamado el Gran Benefactor por los anti guos. Júpiter es el legislador, el juez y el benefactor de la humanidad. Este planeta rige el tiempo de ocio, la riqueza, el crecimiento, la prosperidad, la oportunidad, la asimilación, la indulgencia, e l optimismo, los grandes negocios, la moralidad, la mente superior (abstracta), la educación superi or, las ambiciones, la filosofía y la suerte. La acción de Júpiter es ordenada y eficiente, y fomenta el crecimiento y el aumento.

5 SATURNO

Regla: Capricornio (sub-regla Acuario) Exaltación: Libra
Deterioro: Cáncer (Leo) Caída: Aries

Representa: impulso de seguridad y protección

Palabra clave: EL MAESTRO

Saturno, nombrado en honor al dios romano de la agricultura, fue llamado el Gran Maléfico en tiempos antiguos. Este planeta es conocido como el maestro de tareas del horóscopo. Rige la organización, la disciplina, la responsabilidad, la estructura, las metas, las oportunidades profesionales, las limitaciones, el conservadurismo, el enfoque cristalizado, las restricciones, los retrasos, las teorías, la ortodoxia, la tradición, la profundidad, el tiempo, la paciencia, la verdad, la sabiduría, el envejecimiento y la solidificación. La acción de Saturno es lenta y duradera.

Los antiguos también asignaron ciertos valores planetarios a los Nodos Norte y Sur de la Luna, es decir, los puntos en longitud celeste donde la Luna cruza la eclíptica o camino del Sol. El Nodo Norte de la Luna se indica por su posición en la efeméride y el Nodo Sur siempre es su opuesto exacto, teniendo el mismo número de grados y minutos, pero del signo contrario. Los Nodos de la Luna se llaman:

CAPUT DRACONIS (La Cabeza del Dragón) Nodo Norte ☊
CAUDA DRACONIS (La Cola del Dragón) Nodo Sur ☋

El Nodo Norte es un punto de ganancia, aumento y mayor seguridad en uno mismo. El Nodo Sur es un punto de liberación, disminución y dejar ir.

Los días de la semana se atribuyen y (en algunos casos) se nombran según los siete planetas antiguos y los dioses que los representaban. Son:

Nórdico	Latín	Sajón	Inglés
	Sol	Día del Sol	Domingo
	Luna	Día de la Luna	Lunes
Tyr	Marte	Día de Tiw	Martes
Wotan	Mercurio	Día de Woden	Miércoles
Thor	Júpiter (Jove)	Día de Thor	Jueves
Freya	Venus	Día de Frigg	Viernes
	Saturno	Día de Saturno	Sábado

Los Nuevos Planetas

Urano fue descubierto el 13 de marzo de 1782. Neptuno fue descubierto el 24 de septiembre de 1846, y Plutón el 21 de enero de 1930. Estos planetas exteriores no tenían un lugar prominente en las enseñanzas tempranas de la Orden, aunque se decía que el efecto de Caput Draconis era similar al de Neptuno, y se suponía que la influencia de Cauda Draconis era similar a la de Urano. Debido a que estos planetas se mueven lentamente en

sus órbitas alrededor del Sol, se consideran símbolos de eras. Estos planetas, que también se denominan Planetas Trascendentales, no forman parte del esquema antiguo de siete elementos del Heptada de los Planetas, que es un aspecto vital del sistema mágico de la Golden Dawn. Por esta razón, los planetas exteriores rara vez se mencionarán en otras partes de este libro. Se mencionan aquí porque es importante que el estudiante actual tenga una base sólida en los fundamentos de la Astrología moderna. ♅ URANO

Regencias: Acuario (con subregente, Saturno) Exaltación: Escorpio
Perjuicio: Leo Caída: Tauro

Representa: impulso de libertad ("descontento divino")
Palabra clave: EL DESPERTADOR

Urano era el dios del cielo estrellado, el progenitor de los dioses. El planeta Urano rige la ciencia, la electricidad, el relámpago, el golpe de genialidad, la rapidez, la magia, lo oculto, la astrología, los rayos X, los inventos, los descubrimientos, la originalidad y la psicología. Es intelectual, progresista, futurista, humanitario, egocéntrico, rebelde, excéntrico, no ortodoxo, poco convencional y utópico. Este planeta rige el cambio repentino, el individualismo, la independencia, la autonomía y los desastres naturales. Se considera la octava superior de Mercurio. La acción de Urano es repentina, imprevista y usualmente violenta.

♆ NEPTUNO

Rige: Piscis (con subregente, Júpiter) Exaltación: -
Deterioro: Virgo Caída: ——

Representa: impulso espiritual o escapista
Palabra clave: INTUICIÓN

El planeta Neptuno lleva el nombre del dios romano del mar. Rige los líquidos, todas las actividades marinas, el glamour, el escenario, el cine y la televisión, lo fantástico, los sueños, los poderes psíquicos, la intuición, la ilusión, el engaño, el misticismo, la espiritualidad, los ideales, las cosas que damos por sentadas, la niebla, el misterio, lo intangible, la inmaterialidad, las fragancias, los trances, las drogas, las adicciones, la hipnosis y el sonambulismo. Se dice que Neptuno es la octava superior de Venus. Su acción es sutil e imperceptible, pero a veces insidiosa.

♇ PLUTÓN

Rige: Escorpio (con co-regente, Marte) Exaltación: ——
Deterioro: Tauro Caída: ——

Representa: fusión, impulso de destruir o reformar
Palabra clave: TRANSFORMACIÓN

El planeta Plutón fue nombrado en honor al dios del inframundo. Gobierna todas las cosas que son secretas o están ocultas a la vista, como la mente subconsciente. Plutón también rige la replicación, concepción, generación, regeneración, degeneración, nacimiento y muerte, comienzos y finales, bacterias, virus, crecimiento lento, agitación, rejuvenecimiento, transfiguración, reorganización, fobias, obsesiones, subversión, atómico

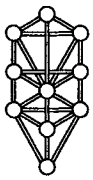
poder, crimen, exposición, aislamiento, perspectiva, conciencia de las masas, actividades encubiertas y lo exclusivo. Muchos lo consideran la octava superior de Marte. La acción de Plutón es lenta, pesada e ineludible.

Finalmente, debemos referirnos a la Tierra, que usualmente no se representa junto con los otros planetas. Esto se debe a que la Tierra como planeta nunca abandona nuestra esfera de experiencia. Es terra firma—una constante que siempre está con cada uno de nosotros, aquí y ahora, bajo nuestros pies (siempre que el hombre moderno no la destruya). Representa el plano físico y los asuntos mundanos. En términos astrológicos, la Tierra está tentativamente regida por Tauro. Su palabra clave es Realidad. En una carta astral, la Tierra es siempre el exacto opuesto del Sol en signo, grado y ubicación en la casa. Alude a la misión del individuo en la vida.

Tabla de Dignidades Esenciales

Planeta	Dignidad	Perjuicio	Exaltación	Cae
Saturno	♑,♒	♋,♌	♎	♈
Júpiter	♐,♓	♊,♍	♋	♑
Marte	♈,♏	♎,♉	♑	♋
Sol	♌	♒	♈	♎
Venus	♉,♎	♏,♈	♓	♍
Mercurio	♊,♍	♐,♓	♒	♌
Luna	♋	♑	♉	♏
Urano	♒	♌	♏	♉
Neptuno	♓	♍		
Plutón	♏	♉		

SECCIÓN 4: La Qabalah



Qabalah es una palabra hebrea que significa "tradición". Se deriva de la palabra raíz qibel, que significa "recibir". Esto se refiere a la antigua costumbre de transmitir el conocimiento esotérico por transmisión oral. Lo que abarca la palabra Qabalah es todo un cuerpo de principios místicos hebreos antiguos que son la piedra angular y el foco de la Tradición Esotérica Occidental. Prácticamente todos los sistemas espirituales occidentales pueden rastrear sus raíces hasta el Árbol de la Vida Qabalístico. Los orígenes exactos de la Qabalah no están claros, pero ciertamente contiene algunos vestigios de influencia egipcia, griega y caldea.

Por su naturaleza, el misticismo es un conocimiento que no puede comunicarse directamente, sino que solo puede expresarse a través del simbolismo y la metáfora. Al igual que otros sistemas esotéricos, la Qabalah también se basa en la conciencia mística de la trascendencia de la deidad eterna. Otro elemento de la Qabalah es que busca revelar los misterios ocultos de lo Divino, así como la conexión entre lo divino

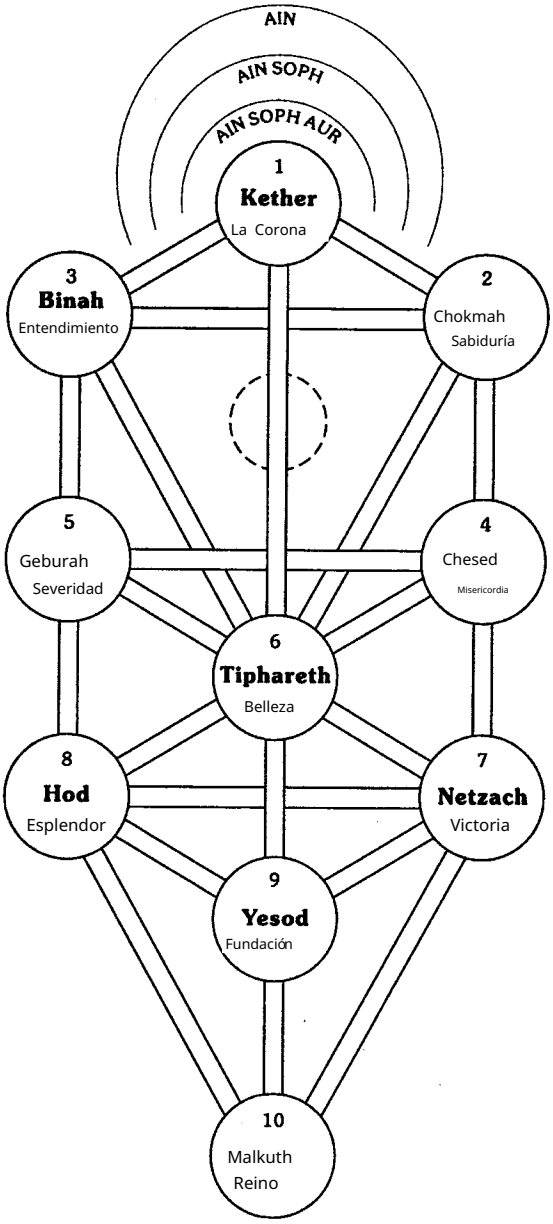
la vida por un lado y la vida de los humanos por otro. El objetivo del Qabalista es descubrir e inventar claves para la comprensión de símbolos arcanos que reflejan los misterios eternos.

Israel Regardie afirmó que, "La Qabalah es una guía confiable, que conduce a una comprensión del universo y del propio ser." Es todo esto y más. Esta "Tradición" nunca se limitó únicamente a la instrucción en el camino místico; también incluye ideas sobre los orígenes del universo, las jerarquías angélicas y la práctica de la magia. La Qabalah es la base sobre la cual descansa el arte de la magia occidental. La magia ha sido definida por Aleister Crowley como "la ciencia y el arte de causar que ocurran cambios en conformidad con la Voluntad." A esto Dion Fortune añadió "cambios en la conciencia."

La Qabalah, que Dion Fortune llamó "el Yoga de Occidente", revela la naturaleza de ciertos fenómenos físicos y psicológicos. Una vez que estos son correctamente entendidos, el estudiante puede usar los principios de la magia para ejercer control sobre las condiciones y circunstancias de su vida. La magia provee la aplicación práctica de las teorías suministradas por la Qabalah.

La Qabalah tal como existe hoy es una filosofía vibrante, viva y dinámica que incluye ideas sobre el origen de todo el Cosmos, la mente eterna de Dios, y el desarrollo espiritual de la humanidad. Es un sistema místico preciso que describe leyes universales y nos muestra cómo utilizar principios espirituales en la vida cotidiana. Al fijar firmemente símbolos qabalísticos como el Árbol de la Vida en la mente, el aspirante tiene acceso a un grupo equilibrado de arquetipos con los que el Ser Interior puede relacionarse más fácilmente, haciendo así que el verdadero crecimiento espiritual sea más alcanzable. A medida que el estudiante hermético comienza a contemplar y experimentar las energías de las Sephiroth (las diez emanaciones del Árbol de la Vida Qabalístico), encontrará que estas se desarrollan en Fuerzas genuinas que se animan dentro de la psique. Estas Fuerzas recién despertadas iniciarán un proceso de reorganización en la mente del estudiante, reuniendo elementos disjuntos de los Poderes Divinos que yacen dormidos en la persona promedio. Comienzan a estructurarse de acuerdo con las Sephiroth, permitiendo al estudiante acceder a una fuente previamente desconocida de Inspiración Divina que se mantiene viva y prolífica a través de la meditación y el trabajo ritual activo. La Qabalah a menudo ha sido llamada la "Escalera de las Luces" pues no solo representa la generación Cósmica, que es el descenso de lo Divino hacia lo físico, sino que también define cómo el individuo puede emplearla para el ascenso espiritual purificando tanto el cuerpo como la mente mediante ceremonia, contemplación y oración, hasta que finalmente se alcanza ese estado prístino de conciencia necesario para lograr la unión con el Ser Superior, que es el emisario del Ser Divino representado por la primera Sephirah de Kether.

Algunas personas que tienen un encuentro breve con la Qabalah se quedan con la idea de que es una filosofía puramente patriarcal o masculina simplemente por sus orígenes hebreos. Nada podría estar más lejos de la verdad. Tome por ejemplo una palabra común en las enseñanzas qabalísticas, "Elohim." Esta palabra está formada por un sustantivo femenino, “Eloah" y un plural masculino "im." Queda una palabra que tiene características tanto masculinas como femeninas y que literalmente significa "dioses"—el principio creativo formado por la unión perfecta e igual de



El Árbol de la Vida

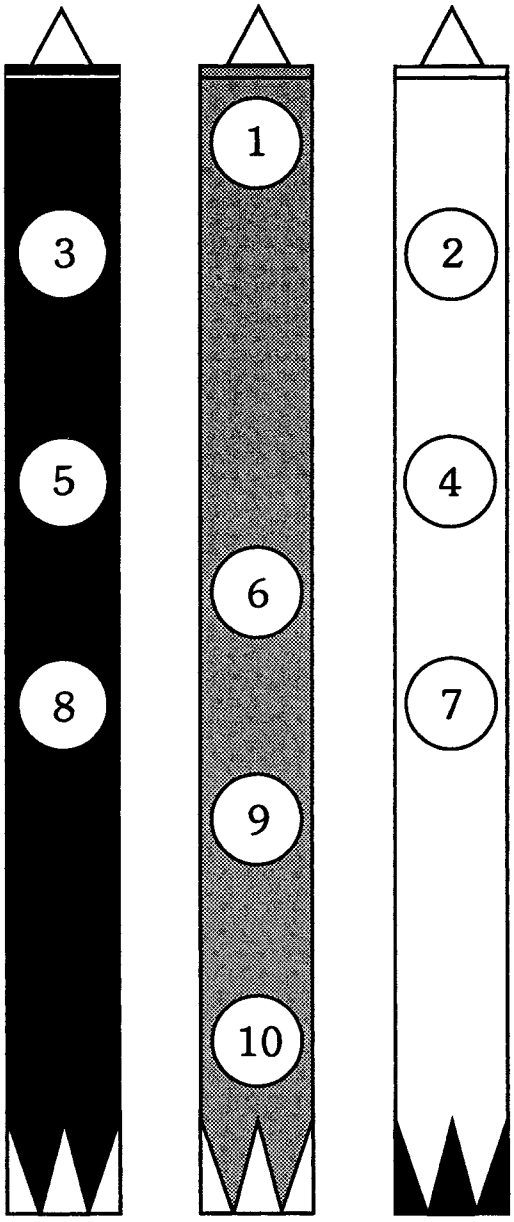
los principios divinos masculino y femenino. Leído en este contexto, los orígenes cabalísticos de los primeros cinco libros del Antiguo Testamento (el Pentateuco) adquieren un significado completamente nuevo. La primera frase del Génesis, que en hebreo comienza como "Berashith bara Elohim Ath-ha-Shamaim w'Ath ha-Aretz," puede interpretarse como "En el principio, los dioses (los aspectos masculino y femenino unidos de lo Divino) crearon los Cielos y la Tierra." Esta idea de la igualdad de los principios divinos masculino y femenino, aunque suprimida durante siglos por sociedades dominadas por hombres, está cuidadosamente oculta en la doctrina cabalística, aunque en ocasiones ha surgido de manera imprevista en casi todas las traducciones del Pentateuco, como en Génesis 1:26 y 1:27: "Y Dios dijo: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza," "Y Dios procedió a crear al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón y hembra los creó."

Otro ejemplo es la palabra Sephiroth, que se usa para describir las diez emanaciones de lo Divino. Aquí tenemos un sustantivo femenino Sephirah unido a un plural femenino "oth." Esto nuevamente señala la importancia de lo femenino en la Cábala. Las Sephiroth mismas generalmente se consideran femeninas porque estructuran y dan forma a las emanaciones de la deidad. Por lo tanto, cualquiera que estudie seriamente la Cábala durante un tiempo verá que es un sistema muy equilibrado para el crecimiento espiritual.

La Qabalah generalmente se clasifica en cuatro categorías que en algunos casos se superponen entre sí. Son:

1. LA QABALAH DOGMÁTICA: el estudio de antiguos libros cabalísticos como la Torá escrita, también llamada el Pentateuco, el Zóhar, el Bahir y el Sefer Yetzirá.
2. LA QABALAH PRÁCTICA: se ocupa de la construcción de talismanes usados en la magia ceremonial.
3. LA QABALAH LITERAL: trata sobre la Gematría; las relaciones entre números y las letras del alfabeto hebreo, que revelan muchos significados ocultos de palabras y nombres hebreos.
4. LA QABALAH NO ESCRITA: se refiere al conocimiento correcto del símbolo sagrado conocido como el Árbol de la Vida (Etz-ha-Chayim). Esta es la única rama de la Qabalah que el neófito de este curso necesitará estudiar por ahora.

En este momento no describiremos la larga historia y evolución de la Qabalah tal como ha sido expuesta y elucidada por varios maestros y fuentes a lo largo de los siglos. Hacerlo supondría una carga excesiva para el neófito. Sin embargo, para los estudiantes ambiciosos que gustan asumir cargas, recomendamos encarecidamente un libro de Gershom Scholem titulado simplemente Kabbalah, publicado por Dorset Press (Nueva York). Este libro ofrece un relato excelente y detallado de las diversas escuelas del pensamiento cabalístico.



Los Pilares

SECCIÓN 5: Las Sefirot

Los cabalistas hebreos se referían a las ideas más altas y abstractas como diez emanaciones de la deidad que se llaman las Sefirot (sef-eer-oth). En singular se llaman Sefirá. Cuando se disponen de cierta manera, las diez Sefirot y los veintidós caminos que las conectan forman el Árbol de la Vida. Juntos, las Diez Sefirot y los Veintidós Caminos comprenden lo que se llama Los Treinta y Dos Caminos de la Sabiduría.

El Árbol de la Vida es el símbolo más importante de la Cábala. Solo con una mirada a su diagrama se revela como un sistema de perfecta matemática, simetría y belleza. Está representado por diez círculos u orbes conocidos como las Sefirot, que se dice que significan "Números", "Esferas" y "Emanaciones". Algunos han visto las Sefirot como poderes divinos o recipientes. Otros las consideran como herramientas o instrumentos divinos del Eterno (aunque no separadas del Eterno como lo están las herramientas humanas). Sin embargo, todos coinciden en que las Sefirot expresan atributos o esencias divinas que están organizadas en un patrón arquetípico que es el modelo para todo lo que ha venido al universo manifiesto. Las relaciones implícitas en el Árbol de la Vida subrayan la totalidad de la existencia, por lo que los atributos de las Sefirot pueden encontrarse en cualquier rama del conocimiento. Aunque su definición básica las confirma como características divinas, pueden describirse en términos de la experiencia humana porque los hombres y mujeres están formados, como se dijo antes, a imagen de lo Divino.

Un aspecto esencial de las Sefirot es que están colocadas en el Árbol de la Vida en perfecta yuxtaposición, de modo que cada Sefirá contrarresta a otra en el lado opuesto del Árbol. Las diez Sefirot emanan de los Tres Velos Negativos de la Existencia (varias etapas abstractas de "la nada") sucesivamente como si "una vela fuera encendida por otra sin que el Emanador se disminuyera en absoluto" y en un orden específico. No se las considera separadas de la Fuente. Los cabalistas coinciden en que son diez porque diez es un número perfecto, uno que incluye cada dígito sin repetición y contiene la esencia total de todos los números. El número diez es por lo tanto un número que lo abarca todo. Fuera del diez no existe otro número así, porque lo que está más allá del diez vuelve nuevamente a las unidades.

Los Pilares

La configuración más importante que ocurre en el Árbol es la de tres pilares formados por la sucesión natural de las Sefirot. El pilar izquierdo, también llamado Pilar de Severidad, consiste en las esferas de Binah, Geburah y Hod. El pilar derecho, conocido como el Pilar de la Misericordia, está compuesto por las esferas de Jojmá, Jesed y Netzaj. Las esferas centrales de Kéter, Tiféret, Yesod y Malkut forman el Pilar Central, o el Pilar de la Suavidad.

El pilar derecho o pilar blanco se describe como masculino, positivo y activo. También se le conoce como el Pilar de la Fuerza. El pilar izquierdo o pilar negro es femenino, negativo y pasivo. Este pilar se llama el Pilar de la Forma. El negro y

---

21 La palabra Sephirah se deriva de la raíz "DO", de la cual provienen sepher—"libro", siphar—"número", sippur—"historia" y sipper—"contar".

Los pilares blancos representan las dos grandes Fuerzas contendientes en la Naturaleza, y sus descripciones no pretenden implicar que una sea buena y la otra mala, sino más bien que existe energía magnética entre estas dos fuerzas universales opuestas. El cosmos entero depende del equilibrio perfecto de estas energías.

El Pilar Medio es el pilar de fuerzas equilibradas; el equilibrio de las otras dos columnas. (En los templos de la Golden Dawn solo los pilares izquierdo y derecho están simbolizados físicamente por pilares reales. El Pilar Medio está representado por el aspirante que se encuentra entre los otros dos.)

Polaridad Sexual en el Árbol

Existen numerosas escuelas de pensamiento cabalístico que atribuyen características masculinas o femeninas a cada una de las Sephiroth. A menudo estas diversas fuentes no están de acuerdo entre sí. Las discrepancias sobre la Cábala aseguran que el sistema se mantenga vivo, dinámico y en expansión. (El momento en que todos estén totalmente de acuerdo con todos los preceptos de un sistema esotérico específico es el momento en que ese sistema muere.) Nosotros también hemos sentido con frecuencia una fuerte convicción sobre la polaridad sexual de ciertas Sephiroth, solo para cambiar denuevo de opinión a medida que nuestra visión del Árbol de la Vida se expandía. En su mayor parte, cada Sephirah es una abstracción que contiene ciertos aspectos característicos de ambas polaridades sexuales. Ninguna Sephirah es simplemente toda masculina o toda femenina. Aquí discutiremos las polaridades sexuales de las esferas en relación con los tres Elementos primarios Fuego, Agua y Aire. En cuanto a las esferas del Árbol, Fuego es masculino, Agua es femenino y Aire es neutral o andrógino.

Las Diez Sephiroth

No.	Nombre	Transliteración	Hebreo	Traducción
1.	**Kether**	KThR	Corona	La Corona
2.	**Chokmah**	ChKMH	חכמה	Sabiduría
3.	**Binah**	BINH	Biná	Entendimiento
4.	Jesed	ChSD	Faltante	Misericordia
5.	**Geburah**	GBVRH	גבורה	Severidad
6.	**Tiphareth**	ThPhARTh	Tiferet	Belleza
7.	**Netzach**	NTzCh	Netzach	Victoria
8.	**Hod**	HVD	הוד	Esplendor
9.	**Yesod**	YSVD	Fundamento	Fundación
10.	**Malkuth**	MLKVTh	Maljut (מלכות)	El Reino

KETHER (Keh-ther o Kay-ther)

Traducción: LA CORONA

Palabra clave: FUENTE

Título Yetzirático: La INTELIGENCIA ADMIRABLE o OCULTA

Representación Física: EL PRIMER MOVIMIENTO

Símbolos: Una corona, un punto, una esvástica o cruz fylfot

La primera Sephirah en el borde de los Tres Velos Negativos es Kether, la Corona. El número 1, que encierra dentro de sí los nueve dígitos restantes de la escala decimal, fue descrito por Pitágoras como la Monada indivisible. No puede ser dividido, pero sí puede ser definido. Por el proceso de reflexión (1 + 1 = 2; 1 + 2 = 3; etc.), la Monada define y genera todos los demás números. Kether es el punto; es el momento en que el universo tal como lo conocemos fue concebido. Kether es la Chispa inicial o el primer Aliento de lo Divino. Esta esfera se coloca en la cima del Pilar Medio en el Árbol de la Vida, en el ápice del Equilibrio.

El Sepher Yetzirah, o Libro de la Formación, dice sobre Kether: "El Primer Camino se llama la Admirable o la Inteligencia Oculta (la Corona Suprema), porque es la Luz que da el poder de comprensión de ese primer principio que no tiene principio; y es la Gloria Primordial, porque ningún ser creado puede alcanzar su esencia." Las palabras "Inteligencia Oculta" implican una pista sobre la naturaleza no manifiesta de Kether. Las semillas más puras de la vida (la Chispa Divina) se encuentran solo en el nivel de la Primera Emanación, donde siempre han estado—alejadas del concepto de tener un "punto de inicio". La Esencia de Vida Divina, al descender por el Árbol de la Vida, simplemente está pasando por un proceso de transformación, de una forma de energía a otra (como se explica en las enseñanzas de la Alquimia). El Sepher Yetzirah también indica que ningún ser creado puede esperar alcanzar la Luz espiritual pura y la Esencia de Kether; eso sería semejante a un ser humano adulto que regresa al útero para convertirse en un óvulo fertilizado. Ningún ser que utilice un organismo físico como vehículo de conciencia puede alcanzar la esencia de Kether.Sin embargo, si la conciencia ha sido purificada hasta el punto de trascender el pensamiento, recibe de la "Gloria Primordial" el poder de comprensión del Primer Principio.

Kether es la esfera que contiene todo lo que fue, es y será—es el lugar de la primera emanación y el retorno último. La Corona es la esfera del ser espiritual puro; el punto de Unidad absoluta sin división—paz suprema y unidad. Kether es la morada del Brillo Blanco Divino, la Divinidad que es andrógina, pero que contiene los potenciales más puros tanto del masculino como del femenino. Es la Fuente de Todo y la Esencia Divina Suprema que podemos concebir; el Primum Mobile o Primer Torbellino de la Manifestación—una frase que describe acertadamente la actividad de la energía cósmica en el momento en que se creó el universo. Todo proviene de Kether y todo finalmente regresará a Kether.

CHOKMAH (Chok-mah)
Traducción: SABIDURÍA
Palabra clave: PADRE SUPREMO
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA ILUMINADORA
Representación Física: El ZODIACO
Símbolos: La Línea, el Falo, el Yod

Chokmah es la segunda Sephirah, y su nombre significa Sabiduría. Chokmah es casi una extensión de Kether—el desbordamiento de lo Divino hacia un segundo, que es un reflejo del Primero. De la Unidad Absoluta del Uno ahora surge el Dos, la primera expresión activa de la polaridad y el equilibrio de opuestos que forma la matriz del universo manifiesto.

Según el Sepher Yetzirah: "El Segundo Camino es el de la Inteligencia Iluminadora; es la Corona de la Creación, el Esplendor de la Unidad, igualándola, y está exaltado sobre toda cabeza, y es llamado por los Qabalistas la Segunda Gloria." Aquí se confirma claramente que Chokmah es la esencia de la Iluminación; no es la misma que esa Chispa Brillante de Kether que existe en un plano superior, sino como Sabiduría—conocimiento y entendimiento perfectos que se han desarrollado como resultado del reflejo de Kether en una segunda esfera; un espejo del Primero, que permite al Espíritu Divino tanto emanar de sí mismo como contemplarse a sí mismo. La "Corona de la Creación" indica que Chokmah fue "creado" a partir de la Corona (Kether). Nuevamente se nos presenta la idea de que el Espíritu Primordial no se ve disminuido de ninguna manera a través de la sucesión de las Sephiroth; "el Esplendor de la UNIDAD, igualándola." Que "está exaltado sobre toda cabeza" alude a la alta posición de Chokmah en el Árbol junto con los otros Supernales por encima del Abismo.

Como la primera Sephirah en desarrollar polaridad, Chokmah está situada en la cima del Pilar de la Misericordia o el pilar derecho. Si Kether puede describirse como un punto, entonces Chokmah podría representarse como una línea recta, una extensión del punto en el espacio. La energía de Chokmah es dinámica y expansiva, pues es el gran Estimulador del universo. Dentro de Chokmah yace la primera expresión masculina (Fuego) en contraposición a la expresión andrógina de Kether. Mientras que Kether es el punto central tranquilo del universo, Chokmah es acción completa y movimiento—el elemento vitalizador de la existencia. Es el arquetipo del Positivo y el Gran Padre Supernal, Abba. Sin embargo, Chokmah no es simplemente una energía sexual masculina, sino más bien la esencia raíz de la Fuerza masculina o dinámica.

BINAH (Bee-nah)
Traducción: ENTENDIMIENTO
Palabra clave: MADRE SUPERNAL
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA SANTIFICANTE
Representación Física: La esfera de SATURNO
Símbolos: El Útero, la Copa, el Triángulo, la letra Heh

Binah, la tercera Sephirah, cuyo nombre significa "Entendimiento", es la contraparte femenina de Chokmah. Esta esfera está situada en la cima del pilar izquierdo

del Árbol de la Vida. Binah es la Madre Supernal Aima, la Gran Fuerza Negativa o Femenina (Agua). (Por negativa nos referimos a receptiva en un sentido puramente científico, como las partes positiva y negativa de un átomo, no como un juicio de valor.) Positivo y Negativo son propiedades inseparables; uno no puede funcionar adecuadamente sin el otro. La receptividad es un atributo femenino, y así como en el caso de Chokmah (masculinidad), nuevamente nos referimos a funciones sexuales en los conceptos más básicos y no manifestados. Chokmah, la Sephirah de la dualidad, por necesidad desborda hacia una tercera esfera para que ocurra otra polaridad natural.

Binah, el número tres, es una esfera que construye la Forma (otra función femenina). Binah recibe el desbordamiento de la corriente dinámica de energía de Chokmah y la organiza por primera vez bajo el concepto de Forma. Fuerza y Forma son propiedades masculinas y femeninas respectivas que ocurren una y otra vez en el Árbol de la Vida, pero aquí es donde comienzan. Debe recordarse que en este nivel del Árbol, el concepto de Forma existe solo como una polaridad y como la mera esencia de la capacidad para construir Forma, derivada de la energía negativa (receptiva) excedente que se ha desbordado de Chokmah. Binah como Ama es la Madre Disciplinante, restringiendo y estructurando la energía libremente fluida de Chokmah en lo que finalmente será llevado a una Forma organizada. La primera letra de Binah es Beth, que significa "casa." Beth es también el símbolo arquetípico de todos los contenedores.

Juntos, Chokmah y Binah son las dos facetas polarizadoras de la manifestación, el Padre Supremo y la Madre Suprema, cuya unión da lugar al nacimiento del universo. Juntos, Chokmah y Binah son los "Elohim", los dioses creadores mencionados en el Génesis. Son los dos bloques primordiales de la Vida, el protón y el electrón arquetípicos, que conforman la totalidad de la creación.

El Sepher Yetzirah dice esto sobre Binah: "El Tercer Camino es la Inteligencia Santificadora: es la base de la Sabiduría Primordial, que se llama el Creador de la Fe, y sus raíces son AMN; y es el padre de la Fe, de la cual emana la Fe." Aquí el texto Yetzirático implica que Binah aún está en un estado santificado o bendecido porque permanece por encima del Abismo en una condición no manifestada. La santificación expresa la idea de aquello que es sagrado y apartado. Se le da el título de "Sabiduría Primordial" porque es la fuente primaria de organización en esta etapa de emanación divina donde se ha definido una polaridad distinta en el Árbol de la Vida. Binah es aquí referido como el "Creador de la Fe." La fe descansa sobre la comprensión, cuyo padre es Binah. La fe también se define como creencia y veneración, pero a la luz de la conciencia mística, la fe puede definirse como el resultado consciente de la experiencia supraconsciente. La personalidad promedio no es consciente de esta fe, pero no obstante es afectada y modificada por ella, posiblemente con gran sentimiento e intensidad emocional.La afirmación de que las raíces de Binah están en AMN (Amén—que significa "firme," "fiel," y "así sea") se refiere a Kether. Esto indica claramente que, aunque Binah emana de Chokmah, la fuente de la Fe o Verdad última proviene de la Corona de Kether.

Aunque la Sabiduría es la cualidad de Chokmah, la Comprensión se asigna a Binah. La Sabiduría alude al conocimiento completo e infinito, mientras que la Comprensión imparte la noción de una habilidad para captar las ideas que son intrínsecas a la Sabiduría.

El Abismo

Entre Binah y el resto de las Sephiroth hay un gran abismo conocido como el Abismo. Esto marca una separación distinta entre las partes superiores e inferiores del Árbol, una diferencia en los niveles del ser. Los tres Supernales de Kether, Chokmah y Binah simbolizan estados superiores de conciencia que trascienden la conciencia humana. Las Sephiroth inferiores operan dentro del reino de las ideas y, por lo tanto, son las únicas que podemos comprender con nuestra conciencia normal. Para entender la esencia intangible de los Supernales, uno debe cruzar el Abismo, lo que significa dejar atrás la personalidad terrenal y el cuerpo físico para alcanzar el Ser Divino. Dentro del abismo del Abismo se encuentra lo que se conoce como la "Sephirah Invisible" de Daath, que no es una verdadera Sephirah, pero que puede compararse con un pasaje a través del Abismo.

CHESED (Je-sed)

Traducción: MISERICORDIA

(a veces llamado Gedulah que significa "Grandeza")

Palabra clave: CONSTRUCTOR

Título Yetzirático: La INTELIGENCIA COHESIVA o RECEPTIVA

Representación Física: La esfera de JÚPITER

Símbolos: La Pirámide, el Cuadrado, el Orbe, la Cruz de brazos iguales, la Vara, el Cetro

Chesed es la cuarta Sephirá; su nombre significa "Misericordia". Esta es la primera esfera por debajo del Abismo, la segunda Sephirá en el pilar derecho. Por lo tanto, es la primera esfera de nuestro universo físico. En Chesed se encuentra el soporte estructural de todo lo manifestado. Chesed recibe la corriente de energía divina que ha sido modificada y disciplinada por Binah y le da otro influjo de energía. Esto inicia el proceso de materialización de las energías abstractas de los Supernales (Kether, Chokmah y Binah). Chesed es la matriz sobre la cual las ideas arquetípicas serán posteriormente construidas en forma tangible. La cuarta Sephirá es también la primera esfera hasta ahora que puede ser comprendida por la mente humana, porque es la solidificación de las ideas abstractas formuladas por los Tres Supernales.

Los patrones del Árbol de la Vida se repiten después de que se forman las tres primeras esferas; por lo tanto, Chesed es el mismo tipo de energía que Chokmah, pero en un nivel inferior, más manifiesto. Mientras que Chokmah puede compararse con un Padre Omnisciente y Omnipotente, Chesed es el Padre benevolente, amoroso y protector, que es desinteresado y perdonador. Sin embargo, las funciones de Chesed son esencialmente femeninas, la aptitud para la construcción de formas y la materialización. Esto se debe a que por primera vez en el Árbol, la idea de manifestación por debajo del Abismo comienza a coagularse, y los conceptos de masculino y femenino (positivo y negativo) aquí comienzan a mezclarse a medida que continúa el proceso de evolución hacia abajo en el Árbol. Pero debe recordarse que Chesed es una potencia de Agua, y que es la hija de Chokmah y Binah. Como tal, Chesed comparte algunas similitudes con Tiphareth, la descendencia de Chesed y Geburah. El Sepher Yetzirah dice: "El Cuarto Camino se llama la Inteligencia Cohesiva o Receptacular; y así se llama porque contiene todos los poderes sagrados, y de él emanan todas las virtudes espirituales con las esencias más exaltadas: emanan unas de otras por el poder de la Emanación Primordial, la Corona Suprema, Kether."

El término cohesivo se refiere nuevamente a la capacidad de Chesed para reunir todas las energías no manifestadas (los poderes sagrados) que ha recibido de los Supernales a través de la extensión del Abismo. Nuevamente, estos poderes o emanaciones no se ven en modo alguno disminuidos a medida que descienden por el Árbol y continúan en el camino de la materialización.

GEBURAH (Geh-boo-rah o Geh-voo-rah)
Traducción: SEVERIDAD / FUERZA
Palabra clave: ENERGÍA
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA RADICAL
Representación Física: La esfera de MARTE
Símbolos: El Pentágono, la Rosa Tudor de Cinco Pétalos, la Espada, la Lanza, el Azote

La quinta Sephirá, situada debajo de Binah en el pilar izquierdo, se llama Geburah, que se traduce como "Fuerza" o "Severidad". Otros títulos dados a esta esfera son "Justicia" y "Miedo" (Pachad). Geburah es sin duda la Sephirá menos comprendida y más temida en el Árbol. Sin embargo, el orden natural del universo depende del concepto de opuestos en equilibrio, por lo que las cualidades benevolentes, misericordiosas y de construcción de formas de Chesed ahora son equilibradas por las acciones duras y destructivas de la quinta esfera. El deber de Geburah es descomponer la Forma emitida por Chesed y aplicar disciplina en la manera de un Fuego purificador. Cualquier energía que descienda por el Árbol de la Vida hacia el mundo material debe ser probada y templada por los opuestos de Misericordia y Severidad. Debe ser limpiada en los fuegos de Geburah. Todas las impurezas deben ser quemadas, así como la hoja de una espada fuerte debe ser probada en los fuegos del horno del herrero. Solo de esta manera la energía puede ser moldeada como un vehículo resistente para la manifestación. Geburah es el brazo fuerte de Dios, que impone respeto y quema todo lo que es inútil o anticuado.La acción dura y destructiva de esta esfera es absolutamente vital para la evolución posterior. La energía de Geburah no es una fuerza maligna a menos que su esencia se desborde de la justicia a la crueldad. Geburah es esencialmente un poder conciliador que restringe el amor misericordioso de Chesed. Sin la poderosa fuerza de Geburah, las misericordias de Chesed se deteriorarían en frivolidad y debilidad.

Así como Chesed es la misma energía que Chokmah en un nivel inferior, Geburah es una forma inferior de Binah (la esfera que restringe y disciplina). Sin embargo, Geburah muestra la potencia de Fuego o masculina en oposición a la naturaleza acuática de Binah. Por otro lado, algunas fuentes insisten en que Geburah es principalmente una energía femenina. Solo recientemente en nuestra cultura la fuerza y determinación del lado femenino están recibiendo reconocimiento y aprecio. (Nada es más agresivo y feroz que una Madre defendiendo a su hijo.) Lo mismo ocurre con Geburah, que trata agresivamente con todo lo que corrompe la corriente Divina de energía proveniente de Kether. Nuevamente, en este nivel del Árbol, la mezcla de rasgos masculinos y femeninos en cada esfera se vuelve cada vez más evidente. Geburah parece mucho

más severo y restrictivo que Binah, simplemente porque está por debajo del Abismo, y sus efectos son más fácilmente visibles para nosotros en el universo manifiesto.

Según el Sepher Yetzirah: "El Quinto Camino se llama la Inteligencia Radical, porque se asemeja a la Unidad, uniéndose a Binah o Inteligencia que emana de las profundidades primordiales de la Sabiduría o Chokmah." La palabra radical aquí implica básico o fundamental. Aquí el texto nos dice que Geburah, la Inteligencia Radical, se asemeja a la Unidad (uno de los títulos de Kether). La acción dinámica de Geburah que desborda en el mundo de la forma tiene una estrecha relación con la fuerza desbordante de Kether, que es la fuente de toda manifestación. Además, la Unidad también implica la unión de una polaridad nueva y distinta en las esferas de Chesed y Geburah. Geburah "se une con Binah" porque es la misma energía femenina restrictiva de Binah en un nivel inferior y más manifiesto.

TIPHARETH (T'-fair-eth)

Traducción: BELLEZA

Palabra clave: MEDIADOR

Título Yetzirático: La INTELIGENCIA MEDIADORA

Representación Física: La esfera del SOL

Símbolos: La Cruz del Calvario, la Cruz de la Rosa,
la Pirámide Truncada, el Cubo, la letra Vav

La sexta Sephirah se llama Tiphareth o "Belleza." Tiphareth se encuentra en el centro mismo del Árbol de la Vida en la Columna Media (la columna del Equilibrio) y recibe los poderes de todas las demás Sephiroth. Esta esfera marca la armonía entre la Misericordia de Chesed y la Severidad de Geburah; por lo tanto, contiene el equilibrio perfecto entre energías benevolentes y agresivas. Debido a su posición en el Árbol, en línea con Kether, Tiphareth refleja gran parte de la pureza de la Corona, pero en un nivel más profundo y manifiesto. Por la unión de la Misericordia y la Justicia, se obtiene la Belleza.

El Sepher Yetzirah dice: "El Sexto Camino se llama la Inteligencia Mediadora, porque en él se multiplican los influxos de las emanaciones, ya que hace que esa influencia fluya hacia todos los depósitos de las Bendiciones, con los cuales estos mismos están unidos." Esto se refiere nuevamente a la posición de Tiphareth en la columna central, mediando entre las Columnas de Misericordia y Severidad. Como mediador, Tiphareth también se ve como un vínculo de conexión entre estados superiores e inferiores del ser (el Yo Superior y el Yo Inferior). Esta esfera es un "interruptor de dos vías" que tanto recibe los influxos de las emanaciones desde arriba, como "hace que esa influencia fluya hacia todos los depósitos de las bendiciones." La posición neutral de Tiphareth en la columna central junto con su naturaleza andrógina permite que las influencias se combinen, multipliquen y aumenten. Es la manifestación externa de las Sephiroth superiores y más sutiles, así como el principio espiritual detrás de las esferas inferiores y más manifiestas.

Hasta este punto, hemos descrito cada Sephirah en términos abstractos de Fuerza y Forma, arquetipos macro cósmicos que están algo alejados de nosotros. Pero en Tiphareth, esto cambia, porque la sexta Sephirah se encuentra bien dentro del rango de la experiencia humana. El resto de las esferas desde Tiphareth hacia abajo pueden describirse cada vez más por los efectos que tienen en la conciencia humana,

más que solo por polaridades, ya que las cuatro Sephiroth más bajas son simbólicas del Yo Inferior o Personalidad (al menos en el nivel del Microcosmos en Malkuth de Assiah).22

El centro del Árbol de la Vida es el lugar del Reconciliador o Redentor. Las formas divinas de esta energía incluyen a Cristo, Buda y Osiris. Esto se debe a que Tiféret media entre la Divinidad en Kéter y el resto del universo material. La sexta Esfera es un enlace o punto de transición. Reconcilia lo que está Arriba con lo que está Abajo. Tiféret intercede entre estos diferentes niveles del Ser.

La sexta Sephirá es esencialmente una esfera mística. La experiencia espiritual que tiene lugar en Tiféret es la Visión de la Armonía de las Cosas. Esto se debe a que el Ser Superior, o Ángel Guardián Santo, de cada individuo reside en Tiféret; refiriéndonos nuevamente a Tiféret como el espejo de Kéter—el Ser Divino. El objetivo de toda experiencia espiritual es la búsqueda de la Luz, que se obtiene mediante la devoción a la Gran Obra. Tiféret es la esfera de la Iluminación y de la Sanación. Por eso se sitúa aquí la llamada conciencia-crística.

NETZACH (Net-zách)
Traducción: VICTORIA
Palabra clave: EMOCIONES
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA OCULTA
Representación Física: La esfera de VENUS
Símbolos: El Cinturón, la Rosa, la Lámpara

El nombre hebreo de la séptima Sephirá es Netzaj, que significa "Victoria". Es la esfera final en la columna derecha. Como ya hemos mencionado, las esferas inferiores del Árbol pueden describirse en términos de la conciencia y experiencia humana. Esto es especialmente cierto para las cuatro Sephirot restantes comenzando con Netzaj. La esfera de Netzaj es el lugar de residencia de los instintos humanos, emociones y deseos. Es el lado "sentimental" de la personalidad que puede compararse con el lado derecho del cerebro humano. Aquí nace la creatividad humana. Nuevamente entra en juego la idea de polaridad, porque Netzaj se considera principalmente una esfera de Fuego (masculina) que tiene una Sephirá opuesta (Agua) para equilibrarla. Pero en este nivel del Árbol (en el mundo de Assiah), realmente estamos hablando de los lados negativos y positivos de la mente humana.

Netzaj es una fuerza dinámica que nos inspira y nos impulsa. Esta esfera es un reflejo de la energía Ígnea de Geburá, pero a nivel de la personalidad humana, mediada por Tiféret, el Fuego se convierte en deseo y emoción. El arte, la música, la danza y la poesía son todas expresiones de la energía de Netzaj. En esta esfera encontramos todas las expresiones de belleza y amor, pero también las emociones menos comprendidas de ira y odio, porque todas las emociones habitan aquí. Por esta razón, las energías de Netzaj deben ser equilibradas por su opuesto, Hod. La séptima esfera es el hogar de la "Mente Grupal", el almacén de imágenes y símbolos en todos nosotros, que inspira al artista, al bailarín y al músico.

22 El nivel de la humanidad en el mundo más bajo de la Qábala, Assiah. Véase el Capítulo Dos para más información sobre los cuatro Mundos de la Qábala.

El Sefer Yetzirá dice: "El Séptimo Camino es la Inteligencia Oculta, porque es el Resplandor Refulgente de todas las virtudes intelectuales que son percibidas por los ojos del intelecto y por la contemplación de la fe." La Inteligencia Oculta se refiere obviamente a la Inteligencia Escondida. Esto es algo oculto profundamente dentro de nosotros que debemos descubrir—nuestra Naturaleza Divina que está oculta para nosotros por obstáculos mundanos. El Resplandor Refulgente o Brillante de las virtudes intelectuales es la Luz Blanca Divina mediada a través del prisma de Tiféret, reflejada en matices multirrayos (aspectos de la manifestación). La Luz Única ha sido reducida a muchas para el propósito de manifestarse en forma. La frase "ojos del intelecto" alude a la Sabiduría de Jojmá en la cima de la Columna de la Misericordia, mientras que el pasaje "contemplación de la fe" se refiere al acto de devoción, el impulso detrás de todo logro espiritual.

HOD (Hohd)
Traducción: ESPLENDOR
Palabra clave: INTELECTO
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA ABSOLUTA o PERFECTA
Representación Física: la esfera de MERCURIO
Símbolos: Nombres de Poder, el Delantal (Masónico)

Hod es la octava Sephirá, situada en la parte inferior del Pilar de la Severidad. Su nombre significa "Esplendor" o "Gloria". Así como Netzach simboliza los instintos animales puros, Hod representa la parte intelectual de la mente a la que se le puede asignar el "hemisferio izquierdo". Es la Mente racional que organiza y categoriza. Todas las expresiones de escritura, lenguaje, comunicación, ciencia y magia están asignadas a Hod. Todas las palabras y Nombres de Poder tienen su origen en esta esfera. También se encuentra aquí la idea de la "Mente Individual", en contraposición a la Mente de Grupo, que está en Netzach. Es la Mente Individual de Hod la que hace consciente a uno de su relación personal con lo Divino.

Hod es una forma inferior de la energía encontrada en Chesed pero mediada a través de Tiphareth. La energía de Hod es Acuosa (femenina) y fluida. Hod y Netzach no pueden funcionar correctamente uno sin el otro. La Octava Esfera es donde las emociones e instintos de Netzach toman forma y entran en acción. El intelecto necesita el equilibrio de la emoción para impulsarlo; de lo contrario, las palabras y la ciencia de Hod se convierten en meras etiquetas racionales, muertas y sin inspiración. De igual manera, las emociones necesitan la disciplina del intelecto para estabilizar y fundamentar, para evitar que la energía dinámica se desperdicie. La relación entre Hod y Netzach es simbiótica. En términos del individuo, ambas esferas deben estar en armonía para mantener una personalidad saludable.

Según el Sepher Yetzirah: "El Octavo Camino se llama la Inteligencia Absoluta o Perfecta, porque es la media del primordial, que no tiene raíz por la cual pueda adherirse, ni reposar, excepto en los lugares ocultos de Gedulah, Magnificencia, de donde emana su propia esencia propia." Es la Inteligencia Perfecta porque es la media (mediana) del primordial. Esto implica una posición a medio camino entre dos extremos: Fuerza y Forma. Hod es también la sede del Intelecto. Para usar los términos de la Astrología, esto se correlaciona con la idea de que el Intelecto está en la

casa de su "dignidad"-
"—una posición que es ventajosa, o "perfecta". La raíz de H od, de la cual no puede separarse, es la esfera acuosa de Chesed, también llama da Gedulah o magnificencia.

YESOD (Yeh-sohd)
Traducción: FUNDACIÓN
Palabra clave: LUZ ASTRAL
Título Yetzirático: La INTELIGENCIA PURA
Representación Física: La esfera de LUNA
Símbolos: Perfume, Sandalias

La novena Sephirah, Yesod, cuyo nombre significa "Fundamento", es la tercera Esfera en el Pilar Medio. Es el resultado de la unión entre Netzach y Hod. La experiencia espiritual de Yesod es la visión de la maquinaria del universo. Lo que esto implica es que Yesod es la esfera de la Luz astral, también conocida como el Akasha. Esta es la sustancia etérica que subyace a toda materia densa. Es la matriz astral sobre la cual se construye el universo físico. Yesod es el receptáculo de influencias de todas las Sephiroth anteriores, que luego se combinan en una especie de plano hecho de la Luz astral. Este plano es el "Fundamento" o Doble Etérico sobre el cual se construye el plano terrestre. Todos los eventos, ya sean naturales o creados por el hombre, ocurren en los éteres de Yesod antes de ocurrir en el mundo físico. La novena Sephirah es ese último impulso que activa la manifestación final de la Forma. De la misma manera, todos los Planetas nacieron de la mente de Dios, y todas las invenciones hechas por el hombre aparecieron primero como ideas en la parte Yesódica de la mente del inventor. Yesod es el asiento de la intuición en la humanidad.Además, la mayoría de las operaciones mágicas se llevan a cabo en la esfera de Yesod, porque el mago busca efectuar cambios en el mundo físico manipulando las corrientes sutiles del astral.

Al igual que Kether y Tiphareth, Yesod es andrógino, pero la energía aquí es también sexual, porque en Yesod los sexos reciben por primera vez la forma que adoptarán en el plano terrestre. En este nivel del Árbol, Yesod es como una madre embarazada a punto de dar a luz. Engendrado por la totalidad de las influencias sefiróticas que lo preceden, el niño que nace es el universo manifiesto mismo.

Según el Sepher Yetzirah: "El Noveno Camino es la Inteligencia Pura, llamada así porque purifica las Numeraciones, prueba y corrige el diseño de su representación, y dispone su unidad con la que se combinan sin disminución ni división." El texto afirma claramente que es deber de Yesod purificar y corregir las emanaciones. Aunque las emanaciones que fluyen hacia abajo en el Árbol son intrínsecamente puras, pueden necesitar ser probadas o corregidas para adaptarlas a un vehículo de materia densa. Yesod también dispone (ordena) la unidad de estas emanaciones, de modo que solo los vehículos manifestados más dignos sean diseñados para la recepción de la energía divina, que es traída al universo físico sin perder en absoluto su pureza esencial.

MALKUTH (Mahl-kooth)

Traducción: REINO

Palabra clave: COMPLETUD, ESTABILIDAD

Título Yetzirático: La INTELIGENCIA RESPLANDECIENTE

Representación Física: La esfera de la TIERRA

Símbolos: La Cruz de brazos iguales, el Círculo Místico, el Triángulo del Arte (Evocación), Heh Final

Malkuth significa "El Reino." Es la décima y última esfera en el Árbol de la Vida que se encuentra en la parte inferior del pilar central. Esta es la esfera última de la Forma y de la manifestación final, el universo material tal como lo conocemos. Malkuth es esencialmente la esfera de la humanidad y de la sensación. La representación física de Malkuth es el Planeta Tierra, nuestra propia tierra firme. Es el asiento de la materia. Sin embargo, Malkuth es más que simplemente el suelo bajo nuestros pies, también es la Sephirah en la que se basan los cuatro Elementos. Por lo tanto, al hablar de Malkuth (en Assiah), realmente estamos hablando sobre las manifestaciones físicas del Fuego, Agua, Aire y Tierra. Hay tres estados de la materia que corresponden a los elementos: sólido-Tierra, líquido-Agua y gas-Aire. (El Fuego se asigna al principio de la electricidad.) La suma de todos los fenómenos físicos se clasifica bajo los cuatro Elementos para comprender su carácter. Todos estos Elementos se usan para describir la naturaleza material de Malkuth.

Malkuth es el receptáculo final para las corrientes combinadas de energía en todo el Árbol de la Vida. Mientras que las otras Sephiroth son básicamente cinéticas y móviles, Malkuth es la única esfera que ha alcanzado estabilidad e inercia (un período de descanso). También es la única esfera que no forma parte de una tríada. La décima y última esfera recibe el marco etérico de la manifestación (las influencias de Yesod) y completa el proceso de construcción al anclar la energía en la materia. Malkuth es el contenedor de las emanaciones de las otras nueve Sephiroth.

Como la Esfera absoluta de la Forma y la pasividad, la fértil Malkuth también es conocida como la Madre Inferior (a diferencia de la Gran Madre, Binah), la Novia y la Reina. Otro título es la Puerta, que implica que nosotros, como seres físicos, vivimos nuestras vidas en el reino de Malkuth, solo para pasar por la Puerta al dejar atrás nuestros cuerpos.

La décima Sephirah se considera la culminación del Árbol de la Vida en un sentido, y el comienzo de un nuevo Árbol en otro, porque Malkuth es un reflejo inferior de Kether, y de hecho es el Kether de otro Árbol.

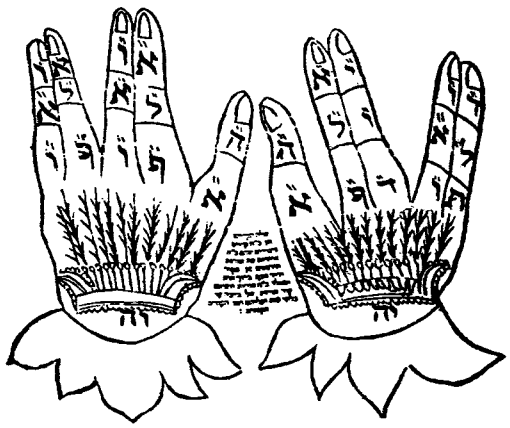
Según el Sepher Yetzirah: "El Décimo Camino es la Inteligencia Resplandeciente, llamada así porque está exaltada sobre toda cabeza y se sienta en el trono de Binah. Ilumina el esplendor de todas las Luces y hace que emane una influencia del Príncipe de los Rostros, el Ángel de Kether." El título "Inteligencia Resplandeciente" implica una relación estrecha entre Malkuth y Kether, la primera y última esfera del Árbol. En este punto las emanaciones se completan y el resultado es el brillo del Árbol de la Vida unificado. Malkuth ahora se convierte en Kether de otro Árbol en otro nivel. La mención del trono de Binah implica otra relación cercana; Binah, la Gran Madre, es la dadora primordial de la Forma, mientras que Malkuth, la Madre Menor, es la dadora final de la Forma.

SECCIÓN 6: El Alfabeto Hebreo

El Alfabeto Hebreo fue originalmente diseñado como un alfabeto pictórico o jeroglífico similar al de los egipcios. Cada letra es una representación visual de un objeto. Sin embargo, además de esto, el hebreo es el alfabeto principal de la magia occidental. No solo cada letra tiene un significado literal, sino también un significado esotérico, un valor numérico, un color, un sonido y varias otras correspondencias ocultas asociadas con ella. Las letras del Alfabeto Hebreo son símbolos sagrados que atraen fuerzas reales que el mago puede orquestar mediante las técnicas de visualización y vibración. Estas letras también pueden tener una influencia psicológica en el aspirante que medita sobre ellas, provocando cambios en la conciencia. La importancia de memorizar el alfabeto hebreo no puede ser subestimada, ya que es una herramienta que el mago usará constantemente a lo largo de sus trabajos ceremoniales.

Las veintidós letras del alfabeto hebreo corresponden a los veintidós Caminos del Árbol de la Vida. A diferencia del inglés, el hebreo se escribe de derecha a izquierda. Además, todas las letras hebreas son consonantes; no hay vocales. En ocasiones, las letras Yod y Vav pueden funcionar como vocales, y las letras mudas Aleph y Ayin pueden usarse para indicar la posición de una vocal, pero nuevamente ninguna de estas letras es una vocal. No fue hasta bien entrado en la era cristiana que se desarrolló un sistema para indicar vocales con un dagesh (o señalización) para estandarizar la pronunciación. No entraremos en una discusión sobre el sistema de señalización aquí, pero dicha información está fácilmente disponible en textos modernos de hebreo.

Tenga en cuenta que cinco de las letras (Kaph, Mem, Nun, Peh y Tzaddi) tienen dos formas asociadas. Las segundas versiones de estas letras se llaman Finales, y se usan siempre que la letra aparece al final de una palabra. Estas letras finales también tienen valores numéricos diferentes.



Carta	Valor de Poder		*Final*	Nombre	Significado
א	A	1		Aleph	ox
ב	B	2		Beth	casa
ג	G, Gh	3		Gimel	camello
ד	D, Dh	4		Daleth	puerta
ה	H	5		Heh	ventana
ו	O, U, V	6		Vav	alfiler, gancho
ז	Z	7		Zayin	espada, armadura
ח	Ch	8		Cheth	valla, recinto
ט	T	9		Teth	serpiente
י	I, Y	10		Yod	mano
כ	K, Kh	20—500	ך	Kaph	puño, palma de la mano
ל	L	30		Lamed	ox goad
מ	M	40—600	ם	Mem	Agua
נ	N	50—700	ן	Nun	fish
ס	S	60		Samekh	prop
ע	Aa	70		Ayin	ojo
פ	P, Ph	80—800	ף	Peh	boca
צ	Tz	90—900	ץ	Tzaddi	anzuelo
ק	Q	100		Qoph	parte posterior de la cabeza
ר	R	200		Resh	cabeza
ש	S, Sh	300		Shin	diente
ת	T, Th	400		Tau	cruz

Sobre la pronunciación

Durante la época de MacGregor Mathers, existían dos dialectos principales en el idioma hebreo. Eran el asquenazí, un dialecto empleado en Alemania, Polonia y Rusia, y el sefardí, que se usaba en España y el Mediterráneo. Las enseñanzas de la Golden Dawn enfatizan la pronunciación sefardí.

Las palabras hebreas casi nunca llevan el acento en la primera sílaba, sino u sualmente en la última sílaba, con acentos secundarios en cada otra sílaba antes de la última. El siguiente cuadro muestra las pronunciaciones generales de las letras he breas transliteradas:23

Transliterado Carta	*Usual* transliteración de	Pronunciación
a	punto vocálico	a como en Padre o a como en gato
b	Bet	b
c	Kaph	k
ch	Jet (a veces Kaf)	ch en alemán nacht
d	Dalet	d

23 Adaptado de la información proporcionada en la Enciclopedia Cabalística de David Godwin, Tercera Edición (St. Paul: Llewellyn Publications, 1994, págs. xxii-xxiii.)

dh	Daleth	th en el (th duro)
e	punto vocálico	e como en met o e como en grey, a como en sofá
f	Peh	f
g	Gimel	g como en gamble (nunca como j)
h	Heh (a veces Cheth)	h
i	punto vocálico; Yod	i como en fin i como en gasolina; como una consonante, y
j	Yod	y
k	Kaf	k
kh	Kaf	ch en alemán ich
l	Lamed	l
m	Mem	m
n	Nun	n
o	punto vocálico, Vav	o como en not o o como en obey (como Vav siempre este último)
p	Peh	p
ph	Peh	f
q	Qoph	k
r	Resh	r
s	Samekh, Shin	s
sh	Shin	sh
t	Teth, Tau	t
th	Tau	th como en thin (th suave)
ts	Tzaddi	ts como en zar, gatos
tz	Tzaddi	ts como en zar, gatos
u	punto vocálico, Vav	u como en cut o u como en glue (como Vav, siempre este último)
v	Bet, Vav	v (o en el caso de Vav, puede ser w)
w	Vav	w
x	—	no usado
y	Yod	y
z	Zayin	z

Como ya hemos señalado, las letras del alfabeto hebreo son tanto jeroglíficos co mo Símbolos Sagrados que representan fuerzas reales. Además del significado literal y el valor numérico de cada letra, una breve investigación de los arquetipos y el simbolismo a bstracto detrás del alfabeto hebreo revelará muchos conocimientos arcanos:

ALEPH (Ah-lef) significado-buey, valor -1. Aleph es el principio dual que represe nta todo lo que existe y todo lo que no existe, lo positivo y lo negativo, la vida y la m uerte. Representa a la humanidad como una unidad colectiva y como el Gobernante de la Tierra. Aleph es el glifo del poder y la estabilidad. Las ideas que expresa son las de unidad y del principio por el cual se determina.

BETH (Beth) significado—casa, valor-2. Beth es el símbolo de todas las mor adas y recipientes, de cualquier cosa que "contiene". Es viril y paternal; un glifo de acción activa e interior.

GIMEL (Gi-mel) significado-camello, valor-3. Gimel es la actividad, el movimi ento de la existencia o no existencia contenida y limitada; es Aleph en Beth. La ga rganta. Un canal. Gimel es un glifo que significa desarrollo orgánico y produce tod as las ideas que se originan en los órganos corporales y en su acción.

DALETH (Dah-leth) que significa puerta, valor 4. Daleth es el arquetipo de la existencia física. Es el glifo de la naturaleza, divisible y dividida, que expresa toda i dea que procede de la abundancia nacida de la división. El pecho: todo objeto abu ndante y nutritivo: toda división, toda reciprocidad.

HEH (Heh) significa ventana, valor 5. Heh es el principio de la vida universal femenina. El aliento; todo lo que anima: aire, vida, ser.

VAV (Vahv, también Vah y Waw) significa clavija o gancho, valor 6. Vav es e l arquetipo de todas las sustancias fertilizantes. Es la imagen de un nudo que une, o el punto que separa la nada y el ser. El Hijo. Es el glifo universal convertible q ue hace que una cosa pase de una naturaleza a otra. El oído: todo lo relacionado con el sonido, ruido y viento.

ZAYIN (Zah-yeen) significa espada o armadura, valor 7. Zayin es el acto fertiliz ante completado. Todo objeto que conduce a un fin. Un símbolo de refracción luminos a. Un bastón o flecha.

CHETH (Chayth) significa cerca o recinto, valor 8. Cheth es el recinto de tod a energía cósmica no evolucionada. Un campo. Una imagen de existencia natural o elemental; todo lo que requiere trabajo, labor y esfuerzo.

TETH (Tayth) significa serpiente, valor 9. Teth es el símbolo de la energía feme nina inicial. Un lugar de seguridad; un refugio, asilo o cobijo. Un objetivo o meta. Un g lifo de resistencia y protección.

YOD (Yode) significa mano, valor 10. Yod es lo opuesto a Aleph; es un estado estable, continuidad. El dedo de una persona, la mano extendida. Masculinidad. Todo lo que indica el poder directivo y que sirve para manifestarlo. Es la imagen de la ma nifestación potencial, de la duración espiritual y de la eternidad del tiempo.

KAPH (Kahf) significa puño/palma de la mano, valor 20 (Kaph Final-500). Kaph es el arquetipo de los receptores. La mano de una persona medio cerrada y en acto de tomar. Un glifo asimilativo que recibe y forma todas las formas. Kaph Final es la r ealización cósmica final de las existencias individuales.

LAMED (Lah-med) significa aguijón de buey, valor 30. Lamed sugiere todo lo que está extendido, elevado o exhibido. Es el glifo del movimiento expansivo, i ncluyendo todas las ideas de extensión, elevación, ocupación y posesión. Lamed es la imagen del poder derivado de la elevación.

MEM (Mem) significa agua, valor 40 (Mem Final-600). Mem es el arquetipo del principio creativo maternal. Mujer o feminidad: todo lo que es fructífero y creativo. Una imagen de pasivo activo. Mem Final es el estado cósmico de fertilidad en la humanidad, tanto en mente como en cuerpo.

NUN (noon) significado-Pez, valor-50 (Nun Final-700). Nun es el arquetipo de todas las existencias individuales y corporales. La descendencia de la mujer: un niño, cualquier fruto, todo ser producido o reflejado. Nun Final es el símbolo de la interacción de las energías cósmicas.

SAMEKH (Sah-mehk) significado-soporte o apoyo, valor-60. Samekh es el arquetipo de la fertilidad femenina, el óvulo. Una imagen de toda circunscripción. Es un glifo de movimiento circular.

AYIN (Ah-yeen) significado-ojo, valor—70. Ayin es el principio iluminador detrás del acto de la impregnación. Es un glifo de significado material y relaciones físicas.

PEH (Pay) significado-boca, valor-80 (Peh Final-800). La boca de una persona como órgano del habla. Todo lo relacionado con el habla.

TZADDI (Tzah-dee) significado-anzuelo de pescado, valor-90 (Tzaddi Final—900). Tzaddi es un símbolo de la feminidad en un sentido social. Indica movimiento hacia un fin o solución. Tzaddi Final es el arquetipo de la feminidad en un sentido mítico.

QOPH (Kohf) significado-parte posterior de la cabeza, valor-100. Qoph es un estado exaltado de Aleph, que trasciende el aspecto negativo o de muerte. Un brazo positivo: todo aquello que sirve, defiende o hace un esfuerzo por la humanidad. Una imagen de contención, compresión y fuerza.

RESH (Raysh) significado-cabeza, valor-200. Resh es el arquetipo de los "contenedores" universales o cósmicos. La cabeza de una persona. Todo aquello que posee en sí mismo un movimiento propio y determinante. Es un glifo de todo movimiento propio, bueno o malo: una imagen de la renovación de las cosas y su movimiento.

SHIN (Sheen) significado-diente, valor-300. Shin es el "espíritu" de Dios. Un glifo de duración relativa y del movimiento relacionado con ella.

TAU (Tau) significado-cruz, valor-400. Tau es el arquetipo de toda existencia cósmica. Un símbolo de símbolos. Una imagen de lo que es mutuo y recíproco. Perfección.

Israel Regardie insistía en la idea de que los Neófitos debían ser capaces de dibujar las letras hebreas lo mejor posible. Para ello, proporcionó a nuestros templos hojas de práctica de hebreo para los estudiantes. Regardie sugería que el estudiante usara una pluma de caligrafía para dibujar las letras. Por facilidad y simplicidad, sugerimos que el Neófito use un instrumento de escritura llamado marcador de caligrafía o pluma de rotulación. Este tipo de marcador tiene una punta de fieltro que es ancha a lo largo de un borde. El marcador puede sostenerse con el borde ancho de la punta perpendicular a las líneas de las hojas de práctica. El movimiento hacia arriba/abajo y de izquierda a derecha del marcador sobre la página resultará en líneas verticales delgadas y líneas horizontales gruesas.

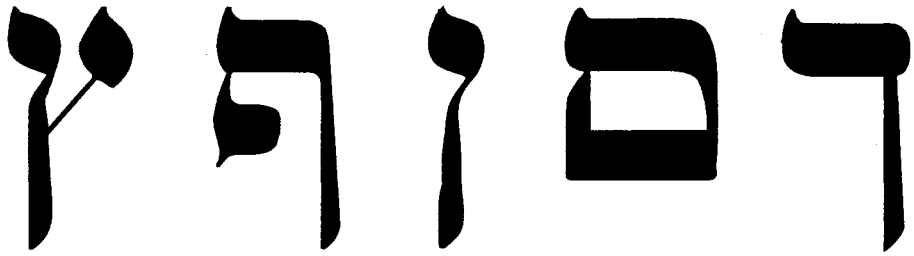
Recuerda siempre que las letras hebreas son símbolos sagrados y, como tales, deben ser representadas con cuidado y fidelidad. Todas las letras tienen la misma altura, excepto Lamed (que es más alta que las otras letras) y todas las letras finales.

Vav *Heh* *Daleth* *Gimel* Bet *Aleph*

Lamed *Kaph* *Yod* *Teth* *Cheth* *Zayin*

Tzaddi *Peh* *Ayin* *Samekh* *Nun* *Mem*

Tau *Shin* *Resh* *Qoph*

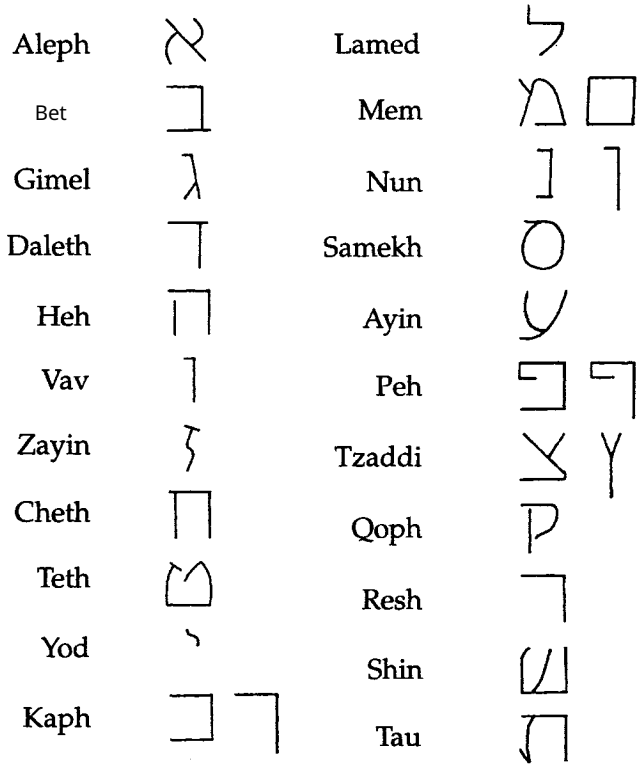


Tzaddi Final *Peh Final* *Nun Final* *Mem Final* *Kaph Final*

(excepto Mem), que tienen colas que se extienden por debajo de las otras letras. Mem Final se distingue por ser la única letra alargada, más ancha que profunda. La idea general detrás de las letras hebreas es la formación cuadrada. Las letras deben ser dibujadas repetidamente hasta que el estudiante sea competente en recrearlas.

En la página anterior hemos proporcionado un cuadro que se puede consultar al dibuj ar las letras. También hemos incluido un cuadro a continuación que muestra una manera sencil la de dibujar las letras hebreas. Esto será útil para el estudiante cuando se desee una represen tación rápida de las letras. Nos gusta llamar a esta forma Hebreo Simplificado.

Hebreo Simplificado



Esto concluye la Lección de Conocimiento. La información contenida en ella d ebe ser memorizada. Los exámenes sobre el material cubierto en esta sección se reali zarán al final de este capítulo. Los exámenes también incluirán preguntas sobre el ritu al de iniciación.

Una conferencia adicional complementaria

LOS PILARES

(de una conferencia manuscrita de MacGregor Mathers)24

En la explicación de los Símbolos del Grado de Neófito, su atención ha sido dirigida al significado místico general de los Dos Pilares llamados en el Ritual los "Pilares de Hermes", de "Seth" y de "Salomón". En el capítulo 9 del Ritual de los Muertos se les denomina como los "Pilares de Shu", los "Pilares de los Dioses de la Luz del Amanecer", y también como "las Columnas Norte y Sur de la Puerta del Salón de la Verdad". En el capítulo 125, están representados por la puerta sagrada, la puerta a la que se lleva al aspirante cuando ha completado la confesión negativa. Las imágenes arcaicas en un Pilar están pintadas en negro sobre un fondo blanco, y las del otro en blanco sobre un fondo negro, para expresar el intercambio y la reconciliación de fuerzas opuestas y el equilibrio eterno de la Luz y la Oscuridad que da fuerza a la naturaleza visible.

Las bases cúbicas negras representan la oscuridad y la materia en la cual el Espíritu, el Ruach Elohim, comenzó a formular el NOMBRE Inefable, ese Nombre que los antiguos rabinos han dicho que "se precipita a través del universo," ese Nombre ante el cual la Oscuridad retrocede en el nacimiento del tiempo.

Las llamativas capitales triangulares rojas que coronan la cima de las Columnas representan la manifestación trina del Espíritu de la Vida, las Tres Madres del Sepher Yetsirah, los Tres Principios Alquímicos de la Naturaleza: el Azufre, el Mercurio y la Sal.

Cada Pilar está coronado por su propio portador de luz velado desde el material world.

En la base de ambos Pilares se elevan las flores de Loto, símbolos de regeneración y metempsicosis. Las ilustraciones arcaicas provienen de viñetas del capítulo 17 y 125 del Ritual de los Muertos, el Libro Egipcio del Per-em-Hru o el Libro de la Salida al Día, el libro más antiguo del mundo descubierto hasta ahora. La Recensión de los Sacerdotes de ON se encuentra en las paredes de las pirámides de los Reyes de las dinastías 5ª y 6ª en Sakarah, la recensión de las dinastías 11ª y 12ª en los sarcófagos de ese período, y la recensión tebana de la dinastía 18ª en adelante se encuentra en papiros, tanto simples como iluminados. No existe una traducción satisfactoria de estos libros, ya que aún no ha sido intentada por ningún erudito que posea las cualificaciones de místico y egiptólogo.

El Ritual de los Muertos, en términos generales, es una colección de himnos y oraciones en forma de una serie de Rituales ceremoniales para permitir que el hombre se una con Osiris el Redentor. Después de esta unión, ya no se le llama hombre, sino Osiris, con quien ahora se identifica simbólicamente. "Para que también sean Uno de nosotros," dijo Cristo del Nuevo Testamento. "Yo soy Osiris," dijo el hombre purificado y justificado, su alma luminosa y lavada del pecado en la luz inmortal e increada, unida a Osiris, y por ello justificado, y el hijo de Dios; purificado por

24 De The Golden Dawn de Regardie.

sufrimiento, fortalecido por la oposición, se regenera mediante el autosacrificio. Tal es el tema del gran Ritual egipcio.

El capítulo 17 de la recensión tebana consiste en un texto muy antiguo con varios comentarios, también extremadamente antiguos, y algunas oraciones, ninguna de las cuales forma parte del esquema del texto original. Ha sido, junto con el capítulo 12, traducido con mucho cuidado para el propósito de esta conferencia por el V.H. Frater M.W.T [Marcus Blackden], y la V.H. Soror S.S.D.D. [Florence Farr] ha hecho muchas sugerencias valiosas con respecto a la interpretación. El título y el prefacio del capítulo 17 dicen:

"Acerca de la exaltación de los Glorificados, del Venir y Salir en el Dominio Divino, de los Genios de la hermosa tierra de Amentet. De salir a la Luz del Día en cualquier forma deseada, de Escuchar las Fuerzas de la Naturaleza al ser consagrado como un Bai viviente."

Y la rúbrica es:

"El unido con Osiris lo recitará cuando haya entrado en el Puerto. Que cosas gloriosas se hagan por ello sobre la tierra. Que todas las palabras del Adepto se cumplan."

Debido al uso complejo de símbolos, la traducción ritual del Capítulo solo puede entenderse mediante referencia perpetua a los antiguos comentarios egipcios, por lo tanto, se ha elaborado la siguiente paráfrasis para transmitir a las mentes modernas lo más cerca posible las ideas concebidas por los antiguos egipcios en esta gloriosa canción triunfal del Alma del Hombre hecha una con Osiris, el Redentor.

"Yo soy TUM hecho Uno con todas las cosas.

"Me he convertido en NU. Soy RA en su ascenso gobernando por derecho de su Poder. Soy dios Grande autogenerado, incluso NU, quien pronunció Sus Nombres, y así se creó el Círculo de los Dioses.

"Soy Ayer y Mañana. Nunca más puedo ser vencido. Conozco el secreto de Osiris, cuyo ser es perpetuamente reverenciado por RA. He terminado la obra que fue planeada al Comienzo, soy el Espíritu manifestado, y armado con dos vastas plumas de águila. Isis y Neftis son sus nombres, hechos Uno con Osiris.

Reclamo mi herencia. Mis pecados han sido arrancados y mis pasiones superadas. Soy Puro Blanco. Habito en el Tiempo. Vivo a través de la Eternidad, cuando los Iniciados hacen ofrendas a los Dioses Eternos. He pasado por el Camino. Conozco los Pilares del Norte y del Sur, las dos Columnas en la Puerta del Salón de la Verdad.

"Extiende hacia mí tus manos, oh moradores del centro. Porque me he transformado en un Dios en medio de vosotros. Unido con Osiris, he llenado la cuenca del ojo en el día de la mañana cuando el Bien y el Mal lucharon juntos."

"He levantado el velo de nubes en el Cielo de la Tormenta. Hasta que vi a RA nacer de nuevo desde las Grandes Aguas. Su fuerza es mi fuerza, y mi fuerza en Su fuerza. Homenaje a vosotros, Señores de la Verdad, jefes que Osiris gobierna. Concediendo liberación del Pecado, Seguidores de Ma donde el descanso es Glorioso. Cuya Trono Anubis construyó en el día cuando Osiris dijo:"

"¡He aquí! Un hombre gana su camino hacia Amentet. Vengo ante vosotros, para alejar mis faltas. Como hicisteis con los Siete Gloriosos que siguen a su Señor Osiris. Yo soy ese Espíritu de la Tierra y el Sol."

"Entre los Dos Pilares de Llama. Soy RA cuando luchó bajo el Árbol Ashad, destruyendo a los enemigos del Antiguo de los Días. Soy el Morador en el Huevo. Soy aquel que gira en el Disco. Brillo desde el Horizonte, como el oro de la mina. Floto a través de los Pilares de SHU en el éter. Sin igual entre los Dioses. El Aliento de mi boca es como una llama. Ilumino la Tierra con mi gloria. El ojo no puede contemplar mis rayos fugaces, mientras atraviesan los Cielos y lamen el Nilo con lenguas de fuego. Soy fuerte sobre la Tierra con la fuerza de RA. He llegado al Puerto como Osiris hecho perfecto. Que se hagan ofrendas sacerdotales a mí como uno en la comitiva del Antiguo de los Días. Medito como el Espíritu Divino. Me muevo en la firmeza de mi Fuerza. Ondulo como las Olas que vibran a través de la Eternidad. Osiris ha sido proclamado con aclamación, y ordenado para gobernar entre los Dioses. Entronizado en el Dominio de Horus donde el Espíritu y el Cuerpo están unidos en la presencia del Antiguo de los Días. Borrados están los pecados de su cuerpo en pasión. Ha pasado la Puerta Eterna, y ha recibido la Fiesta del Año Nuevo con Incienso, en el matrimonio de la Tierra con el Cielo."

"TUM ha construido su Cámara Nupcial. RURURET ha fundado su santuario. La Procesión ha terminado. HORUS ha purificado, SET ha consagrado, SHU unido con OSIRIS, ha entrado en su herencia."

"Como TUM ha entrado en el Reino para completar la unión con el Invisible. Tu Esposa, oh Osiris, es Isis, quien te lloró cuando te encontró muerto. En Isis, renaces. De Neftis es tu alimento. Te limpiaron en tu Nacimiento Celestial. La juventud te espera, el ardor está listo en tu mano. Y sus brazos te sostendrán por millones de años. Iniciados te rodean y tus enemigos son derribados. Los Poderes de la Oscuridad son destruidos. Los Compañeros de Tus Alegrías están contigo. Tus Victorias en la Batalla esperan su recompensa en el Pilar. Las Fuerzas de la Naturaleza te obedecen. Tu Poder es sumamente grande. Los Dioses maldicen a quien te maldiga. Tus Aspiraciones se cumplen. Eres destruido quien bloqueó Tu camino."

El capítulo 125 trata sobre la entrada de un Iniciado en el Salón de las Dos Columnas de la Justicia, y comienza con una descripción muy hermosa y simbólica de la Muerte, como un viaje desde el desierto estéril de la Tierra, hacia la Tierra Gloriosa que yace más allá. La traducción literal de las líneas iniciales es la siguiente: "He venido de lejos para contemplar tus bellezas. Mis manos saludan Tu Nombre de Justicia. He venido de lejos, donde no crecía el Árbol de Acacia. Donde no nace el árbol frondoso. Donde no llegan rayos de hierba ni pasto. He entrado en el Lugar del Misterio. He conversado con Set. El sueño me invadió, fui envuelto en él, inclinándome ante las cosas ocultas. Fui conducido a la Casa de Osiris. Vi las maravillas que allí había. Los Príncipes de las Puertas en su Gloria."

Las ilustraciones de este capítulo representan el Salón de la Verdad visto a través de las hojas abiertas de su puerta. El Salón está presidido por un Dios que sostiene su mano derecha

entregar la jaula de un halcón, y su mano izquierda sobre la comida de la eternidad. A cada l ado del Dios hay un cornisamento coronado por una fila de plumas alternas y Uraei que sim bolizan la justicia y el poder ígneo. La hoja de la puerta que completa la mano derecha de u n establo se llama "Poseedor de la Verdad que controla los Pies", mientras que la de la izqui erda es "Poseedor de la fuerza, que ata a los animales macho y hembra." Los 42 Jueces de lo s Muertos están representados sentados en una larga fila, y cada uno de ellos debe ser nomb rado, y se ha negado el Pecado sobre el que presidió.

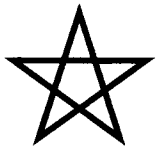
Este capítulo describe la introducción del iniciado en el Salón de la ver dad por ANUBIS, quien, habiendo interrogado al aspirante, recibe de él un rel ato de su iniciación, y queda satisfecho con su derecho a entrar. Declara que ha sido llevado a la antesala del templo y allí despojado y vendado, tuvo q ue tantear la entrada del Salón, y habiéndola encontrado, fue vestido de nue vo y ungido en presencia de los Iniciados. Luego se le pide las Contraseñas y exige que su Alma sea pesada en la Gran Balanza del Salón de la Verdad, tras lo cual ANUBIS vuelve a interrogarlo sobre el simbolismo de la puerta d el Salón, y al encontrar correctas sus respuestas, ANUBIS dice: "Pasa, lo sabe s."

Entre otras cosas, el Iniciado declara que ha sido purificado cuatr o veces, el mismo número de veces que el Neófito es purificado y cons agrado en la ceremonia del Neófito. Luego hace la larga Confesión Nega tiva, declarando a cada Juez por turno que es inocente de esa forma d e Pecado sobre la que él juzga. Después invoca a los Jueces para que le hagan justicia, y luego describe cómo se había lavado en el lugar de l avado del Sur, y descansado en el Norte, en el lugar llamado "Hijo de l os Redentores" y se convierte en el Morador bajo el Olivo de la Paz, y cómo le fue dada una alta llama de fuego y un cetro de nube que con servó en la tina de salazón en la que se envolvían las momias. Y allí en contró otro cetro llamado "Dador de Aliento" y con ese apagó la llama y rompió el cetro de nube, y lo convirtió en un lago. Luego el iniciado es llevado a los pilares reales, y debe nombrarlos y sus partes bajo el símbolo de las Escalas de una Balanza.También debe nombrar al Guardi án del Portal, que impide su paso, y cuando todos estos son propiciado s, la petición del propio Salón clama contra sus pasos, diciendo "Porque estoy en silencio, porque soy puro," y debe saber que sus aspiraciones son lo suficientemente puras y altas para que se le permita pisarlo. En tonces se le permite anunciar a Thoth que está limpio de todo mal, y h a superado la influencia de los planetas, y THOTH le dice: "¿Quién es Él cuyos Pylons son de Llama, cuyas paredes de Uraei Vivos, y las llamas de cuya Casa son corrientes de Agua?" Y el Iniciado responde "¡Osiris!"

Y se proclama inmediatamente: "Tu carne será del Infinito,
y tu bebida del Infinito. Puedes salir a los festines sepulcrales
en la tierra, porque has vencido."

Así, estos dos capítulos, que están representados por sus ilustraciones sobre los Pilares, representan el avance y la purificación del Alma y su unión con

Osiris, el Redentor, en el Amanecer Dorado de la Luz Infinita, en el que el Alma se transfigura, sabe todo, y puede hacer todo, porque se hace Uno con el Dios Eterno. KHABS AM PEKHT. KONX OM PAX. LUZ EN EXTENSIÓN. ☒



Trabajo Ritual para el Neófito

Aparte de la memorización de la Primera Lección de Conocimiento, el Neófito debe comenzar la práctica regular de los rituales y técnicas meditativas aquí proporcionadas. Estos ritos crean una base firme de métodos ceremoniales que el estudiante utilizará a lo largo de toda su vida mágica. También sirven como recordatorio constante del objetivo del camino de un iniciado.

La Varita Exterior de Doble Poder

Esta es una varita simple que se emplea en las técnicas básicas de la Golden Dawn de invocación y destierro. Consiste en un bastón de aproximadamente 20" de longitud. La mitad de la varita está pintada de blanco para invocar y la otra mitad está pintada de negro para desterrar.*

LA CRUZ CABALÍSTICA (QC)

Párate y mira hacia el Este. Imagina una Luz blanca brillante tocando la parte superior de tu cabeza. Alcanza con el dedo índice o la hoja de un puñal para conectar con la Luz y llévala a la frente.

Toca la frente y vibra, "ATAH," (Ah-tah-significa "Tú eres").

Toca el pecho y baja la hoja del puñal o el dedo índice hasta cubrir el corazón o la zona abdominal, apuntando hacia el suelo. Imagina la Luz descendiendo desde la frente hasta los pies. Vibra "MALKUTH," (Mahl-kooth-significa "El Reino").

Toca el hombro derecho y visualiza un punto de Luz allí. Vibra "VE-GEBU-RAH," (v'ge-boo-rah-significa "y el Poder").

Toca el hombro izquierdo y visualiza un punto de Luz allí. Ve el eje horizontal de Luz extendiéndose desde el hombro opuesto para unirse a este punto de Luz. Vibra "VE-GEDULAH," (v'ge-doo-lah-significa "y la Gloria").

Imagina una cruz completa de Luz que va desde la cabeza hasta los pies y de hombro a hombro.

Extiende las manos hacia afuera, alejándolas del cuerpo, y finalmente júntalas nuevamente, entrelazadas sobre el pecho como si estuvieras rezando. Vibra "LE-OLAHM, AMÉN," (lay-oh-lahm, ah-men—significando "Por siempre, por los siglos").☒

EL RITUAL MENOR DE PURIFICACIÓN DEL PENTAGRAMA (LBRP)

Párate y mira hacia el Este. Realiza la Cruz Qabalística.

Frente al Este, usa el dedo índice de la mano derecha, un puñal o el extremo negro del Báculo Exterior de Doble Poder para trazar un gran pentagrama de Tierra de purificación. Introduce la punta del puñal/báculo o el dedo índice a través del centro del pentagrama y vibra "YHVH." (Yode-Heh-Vav-Heh). (Mantén el brazo derecho extendido en todo momento; nunca lo bajes. Los pentagramas deben visualizarse en una Luz azul llameante o blanca brillante.)

Gira hacia el Sur y traza el mismo pentagrama allí. Carga la figura como antes, entonando "ADONAI" (Ah-doh-nye).

Gira hacia el Oeste y traza el pentagrama. Cárgalo con "EHEIEH" (Eh-hey-yay).

Gira hacia el Norte y dibuja el pentagrama, entonando "AGLA" (Ah-gah-lah).

Mantén el brazo extendido. Gira para mirar hacia el Este. Extiende ambos brazos en forma de cruz y di, "Delante de mí RAPHAEL" (Rah-fahy-el). Visualiza ante ti al gran Arcángel del Aire emergiendo de las nubes con túnicas fluidas amarillas y violetas, llevando un Bastón de Caduceo.

Detrás de ti visualiza otra figura y di "Detrás de mí GABRIEL" (Gah-bree-el). Observa al Arcángel saliendo del mar como la diosa Venus, vestido con túnicas azules y naranjas, con una copa en la mano.

Vea a su derecha otra figura con túnicas rojas y verdes llameantes que lleva una espada. Diga "A mi mano derecha MIGUEL" (Mee-chai-el).

Vea a otro gran Arcángel a su izquierda, que se eleva desde la vegetación de la Tierra con túnicas de citrino, oliva, caoba y negro, sosteniendo tallos de trigo maduro. Diga, "A mi mano izquierda URIEL" (Ur-ee-el).

(Diga:) "A mi alrededor arde el pentagrama, y en la columna brilla la Estrella de seis rayos."

Repita la Cruz Qabalística.

Usos del Ritual del Pentagrama

Este ritual simple pero poderoso de limpieza puede usarse como protección contra el magnetismo impuro de otros. También es una forma de liberarse de pensamientos obsesivos o perturbadores. Dale una imagen mental a tu pensamiento o perturbación particular y visualízala frente a ti. Projéctala fuera de tu aura con el Signo de Saludo de un Neófito, y cuando esté lejos de ti, impide su regreso con el Signo de Silencio. Luego imagina la forma en el Este y realiza el LBRP. Observa cómo la forma se disuelve fuera de tu círculo de pentagramas llameantes.

El LBRP puede usarse como un ejercicio de concentración. Mientras estás sentado o acostado, fórmate a ti mismo de pie con túnicas y sosteniendo una daga. Coloca tu conciencia en esta forma astral y dirígete al Este. Haz que te "sientas" allí tocando la pared, abriendo los ojos, pisando el suelo, etc. Deja que tu forma astral realice el ritual, circunvalando la habitación y vibrando mentalmente las palabras. Termina en el Este e intenta ver tus resultados astralmente, luego regresa y párate detrás de tu cuerpo físico y deja que tu cuerpo astral sea reabsorbido.

El LBRP debe realizarse diariamente durante no menos de un período de seis meses. De hecho, debe practicarse diariamente sin importar el grado de la persona. Los manuscritos de la Golden Dawn recomendaban hacer la forma de invocación de este ritual por la mañana y la forma de destierro por la noche. Sin embargo, consideramos que el Neófito necesita concentrarse únicamente en la forma de destierro, ya que tiende a iluminarse en el astral y atraer sin saberlo todo tipo de Elementales en esta etapa temprana del Trabajo. Es mucho más importante que el Neófito sepa cómo desterrar en lugar de invocar. Cualquiera puede atraer un Elemental o una energía. Deshacerse de ellos puede ser más difícil.

ADORACIÓN AL SEÑOR DEL UNIVERSO

Enfréntate al Este y di: "¡Santo eres Tú, Señor del Universo!" Haz el Signo de Proyección. Di: "¡Santo eres Tú, a quien la Naturaleza no ha formado!" Haz el Signo de Proyección. Di, "¡Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso!" Haz el Signo de Proyección. Di: "¡Señor de la Luz y de la Oscuridad!" Haz el Signo del Silencio. (Nota: Esta afirmación debe hacerse diariamente.)☒

MEDITACIÓN

para el grado 0 = 0 de Neófito[25]

Que el Neófito considere un punto tal como se define en matemáticas—que tiene posición pero no magnitud—y que observe las ideas que esto genera. Concentrando sus facultades en esto, como un foco, que se esfuerce por realizar la Inmanencia divina a lo largo de la Naturaleza, en todos sus aspectos.

Comience encontrando una posición, equilibrada, pero suficientemente cómoda. Respire rítmica mente hasta que el cuerpo esté quieto y la mente tranquila. Mantenga este estado durante u nos minutos al principio y por más tiempo a medida que se acostumbre a evitar que la ment e divague. Piense ahora en el tema para la meditación de manera general—luego elija un pe nsamiento o imagen y sígalo hasta su conclusión.

El ritmo más sencillo para el principiante es la Respiración Cuádruple.

1. Vacíe los pulmones y manténgase así mientras cuenta hasta 4.
2. Inhale, contando hasta 4, hasta sentir que está lleno de aire hasta la garganta.
3. Sostenga esta respiración mientras cuenta hasta 4.
4. Exhala, contando hasta 4 hasta que los pulmones estén vacíos.

Esto debe practicarse, contando lenta o rápidamente hasta que obtengas un ritmo que te convenga, uno que sea reconfortante y calmante. Habiendo alcanzado esto, cuenta la respiración así durante dos o tres minutos, hasta que te sientas tranquilo, y luego procede con la meditación. (Nota: esto debe hacerse diariamente durante no menos de seis meses.)☒

---

25 De The Golden Dawn de Regardie.

ADORACIONES DIARIAS

Es importante que un mago sienta un vínculo con la Fuente Divina del universo todos los días. En nuestra sociedad secular moderna, los seres humanos pueden fácilmente alejarse de aquello que es espiritual. Para reafirmar nuestra conciencia de nosotros mismos como seres que forman parte de un Yo Divino mayor, es importante realizar un gesto ritual que confirme un vínculo entre lo Eterno y nosotros. Este Yo Eterno está simbolizado fácilmente por el luminar de Sol, el Sol; el símbolo tanto de Luz como de Vida en la Tierra.

Aunque el Yo Divino está abarcado por la idea del Uno, Sol, como una representación visible de lo Divino, se refiere a cuatro posiciones diarias: Este—Amanecer, Sur—Mediodía, Oeste—Atardecer y Norte—Medianoche. En consecuencia, una adoración se dirige hacia Sol en cada una de estas cuatro posiciones.

Israel Regardie sugirió que el estudiante realice las cuatro adoraciones del Liber Resh vel Helios de Aleister Crowley. Presentaremos estas adoraciones (adaptadas para incluir los Signos de Neófito en los cuatro cuartos) seguidas de nuestra propia versión alternativa, Kheperu Nu Ra. La elección de qué adoraciones usar queda a criterio del lector.

LIBER RESH VEL HELIOS

Al amanecer, mira hacia el Este. Haz el Signo del Entrante y di:

Salve a Ti que eres Ra en Tu ascenso,
Salve a Ti que eres Ra en Tu fuerza,
Que viajas sobre los Cielos en Tu barca
En el Surgir del Sol.
Tahuti se mantiene en Su esplendor en la proa
Y Ra-Hoor permanece en el timón.
¡Salve a Ti desde las Moradas de la Noche!

Haz el Signo del Silencio y pisa con fuerza el pie izquierdo en el suelo. Al mediodía, mira hacia el Sur. Realiza los mismos gestos que antes.

Salve a Ti que eres Hathor en Tu triunfo,
Salve a Ti que eres Hathor en Tu belleza,
Que viajas sobre los Cielos en Tu barca
En el punto medio del curso del Sol.
Tahuti se mantiene en Su esplendor en la proa
Y Ra-Hoor permanece en el timón.
¡Salve a Ti desde las Moradas de la Mañana!

Da la Señal de Silencio. Al atardecer, mira hacia el Oeste. Realiza los mismos gestos rituales que antes.

Salve a Ti que eres Tum en Tu ocaso,
Salve a Ti que eres Tum en Tu alegría,
Que viajas por los Cielos en Tu barca
Al ponerse el Sol.
Tahuti está en Su esplendor en la proa
Y Ra-Hoor permanece en el timón.
Salve a Ti desde las Moradas del Día.

Da la Señal de Silencio. A medianoche o al retirarte, mira hacia el Norte. Realiza los mismos gestos que antes.

Salve a Ti que eres Khephera en Tu ocultamiento,
Salve a Ti que eres Khephera en Tu silencio,
Que viajas por los Cielos en Tu barca
A la Hora de Medianoche del Sol.
Tahuti está en Su esplendor en la proa
Y Ra-Hoor permanece en el timón.
Salve a Ti desde las Moradas del Anochecer.

Da la Señal de Silencio.

KHEPERU NU RA

Las Evoluciones de Ra

Al amanecer, mirando hacia el Este, ponte en la Señal del Entrante.

Alabado seas, oh Khepera en tu ascenso,
Sin embargo, a ti, oh Khepera en tu nacimiento,
¡Salve, oh Disco, Señor de los Rayos, Señor del Poder!
¡Salve, oh Renacido, Señor de la Vida, Señor de la Luz!
Isis y Neftis te saludan
Oh Resucitado del Cielo,
Homenaje a ti, oh Khepera, que eres el Ojo de la mañana.

Da la Señal de Silencio. Al mediodía, mirando al sur, párate en la Señal del Entrante.

Alabado seas, oh Ra en tu Cenit,
Sin embargo, a ti, oh Ra en tu Fuerza,
¡Salve, oh Disco, Señor de los Rayos, Señor del Poder!
¡Salve, oh Resplandeciente, Señor de la Vida, Señor de la Luz!

Isis y Neftis te saludan
Oh Brillante del Cielo,
Homenaje a ti, oh Ra, que eres el Ojo del Mediodía.

Da la Señal de Silencio. Al atardecer, mirando al Oeste, ponte en la Señal del Entrante.

Alabado seas, oh Temu en tu ocaso,
Sin embargo, a ti, oh Temu en tu paz,
¡Salve, tú Disco, Señor de los Rayos, Señor del Poder!
¡Salve, tú que te Retiras, Señor de la Vida, Señor de la Luz!
Isis y Neftis te saludan
Oh Tú que te Desvaneces en el Cielo,
Homenaje a ti, oh Temu, que eres el Ojo de la Tarde.

Da la Señal de Silencio. A medianoche, mirando al Norte, ponte en la Señal del Entrante.

Alabado seas, oh Amón en tu escondite,
Sin embargo, a ti, oh Amón en tu velo,
¡Salve, tú Disco, Señor de los Rayos, Señor del Poder!
¡Salve, tú Eterno, Señor de la Vida, Señor de la Luz!
Isis y Neftis te saludan
Oh Oculto del Cielo,
Homenaje a ti, oh Amón, que eres el Ojo de la Medianoche.

Da la Señal de Silencio.

Cualquiera de las cuatro adoraciones que elijas debe convertirse en una parte regular de la vida cotidiana y practicarse hasta que se vuelva algo natural. Otros ejercicios descritos en este libro pueden realizarse por períodos variables, pero las adoraciones cuádruples deben integrarse permanentemente en la rutina diaria del estudiante.*

LA BERAKAH

(Bendición)

Este es un rito de consagración para una comida o banquete. El propósito de realizar este breve ritual es el mismo que para las adoraciones; es decir, recordar constantemente la naturaleza espiritual detrás de todos los aspectos de la vida. Debe realizarse antes de comer la comida principal del día. Aquí el rito se presenta para que pueda ser realizado por dos personas, pero también puede realizarse cómodamente por una sola persona.

La primera persona da un golpe.

La segunda persona da un golpe.

La primera persona da un golpe final.

Primero: KHABS.

2º: AM.

1º: PEKHT.

2º: KONX.

1º: OM.

2º: PAX.

1º: LUZ.

2º: EN.

1º: ¡EXTENSIÓN!

La primera persona hace una cruz sobre la comida con su mano derecha y dice:

Que esta comida, cultivada en el suelo del Reino, mantenga nuestros cuerpos y nutra nuestras almas. Así sostenidos, alcanzamos siempre las alturas de Kether.

La segunda persona hace una cruz sobre la comida y dice:

Así sostenidos, que sigamos el Camino del Conocimiento que conduce a la Luz.

La primera persona da un golpe.

La segunda persona da un golpe.

La primera persona da un golpe final.

Primero: KHABS.

2º: AM.

Primero: PEHKT.

2º: KONX.

1º: OM.

2º: PAX.

1º: LUZ.

2º: EN.

Primero: ¡EXTENSIÓN!

EL RITO DE LA EQUILIBRACIÓN ELEMENTAL

Uno de los objetivos del Orden Exterior es llevar al iniciado a una conciencia de la composición elemental interna de su propia psique. Esta conciencia también incluye la capacidad de experimentar los Elementos y equilibrarlos en igual proporción dentro de la mente.

Es de vital importancia que el estudiante solitario, que trabaja sin la ayuda de un templo establecido, pueda equilibrar conscientemente esos Elementos psíquicos. Comenzando con el grado de Neófito y especialmente en los grados superiores del Orden Exterior, el estudiante debe estar constantemente alerta contra el desequilibrio elemental. El simple rito de la Cruz Cabalística es muy útil para este propósito; sin embargo, sugerimos que el estudiante también realice el siguiente Rito de Equilibración Elemental para combatir activamente tales desequilibrios que puedan ocurrir durante el proceso transformador de la auto-iniciación. Este es un ritual que debe realizarse regularmente, independientemente del nivel de grado.

Párate mirando hacia el Este y realiza la Respiración Cuádruple varias veces hasta sentirte relajado. Imagina una Luz brillante sobre tu cabeza. Extiende la mano derecha como si quisieras tocar esta Luz y baja la Luz hasta tu frente. Imagina el triángulo amarillo del Aire (vértice hacia arriba) superpuesto sobre la parte superior de tu cuerpo. Vibra, " SHADDAI EL CHAI" (Shah-dye El Chai).

Luego imagina el triángulo negro de la Tierra (vértice hacia abajo) cubriendo la parte inferior de tu cuerpo. Baja la mano como señalando al suelo y vibra, "ADONAI HA-ARETZ" (Ah-doh-nye Hah-Ah-retz).

Visualiza el triángulo rojo de Fuego (vértice hacia arriba) superpuesto sobre el lado derecho de tu cuerpo. Toca tu hombro derecho e intona, “YHVH TZABAOTH” (Yode-Heh-Vav-Heh Tzah-Bah-oth).

Imagina el triángulo azul del Agua (vértice hacia abajo) cubriendo el lado izquierdo de tu cuerpo. Toca tu hombro izquierdo e intona, "ELOHIM TZABAOTH" (El-oh-heem Tzah-Bah-oth).26

Junta ambas manos, entrelazando los dedos, con las palmas hacia afuera, y toca el área de tu corazón con los nudillos. Imagina el sigilo de la Rueda del Espíritu en blanco en el centro de tu cuerpo, uniendo los cuatro triángulos Ele- mentales. Imagina la Luz Brillante sobre tu cabeza conectada con este si gilo del Espíritu. Vibra, "ETH."

Continúa con la respiración Cuádruple y añade las siguientes visualizaciones:

INHALA-imagina el triángulo de Fuego.
RETENCIÓN COMPLETA-imagina el triángulo de Agua.
EXHALA-imagina el triángulo de Aire.
RETENCIÓN VACÍA-imagina el triángulo de Tierra.

Imagina fuertemente todos los triángulos Elementales dentro de tu aura equilibrados y en armonía bajo la guía del Espíritu.*

EJERCICIO DE CONSCIENCIA CORPORAL

Uno de los objetivos principales de cualquier sistema de crecimiento espiritual es la obtención de la autoconciencia o percepción. La única manera de aumentar la sensibilidad es volverse consciente de lo que está dentro, así como de lo que está fuera.

Sentado cómodamente o acostado, simplemente intenta observar lo que está sucediendo con tu propio cuerpo. Simplemente observa tu cuerpo físico y sus diversas sensaciones. No hagas nada especial; respira normalmente y no intentes relajarte ni controlar los pensamientos errantes. Solo intenta notar lo que sucede.

Después de unos momentos, encuentra una posición cómoda, luego permanece en ella, sin moverte ni hacer movimientos conscientes de ninguna manera. Permanece perfectamente quieto. Al principio, este ejercicio debe practicarse por no más de diez minutos. Incrementa gradualmente el tiempo dedicado a la práctica para que al final del tiempo del estudiante en el grado de Neófito, este ejercicio se extienda a media hora. Obviamente, este ejercicio será sencillo para algunos, terriblemente difícil para otros. Cualquier impulso de moverse y liberar tensión debe ser resistido.

26 Esta disposición se relaciona con los cuatro colores de la esfera de Malkuth proyectados sobre el cuerpo del aspirante. El Fuego de Geburah (hombro derecho) se refleja a través del Árbol hacia Netzach (YHVH Tzabaoth) y se refleja de nuevo en el cuarto rojizo de Malkuth. De igual manera, el Agua de Chesed (hombro izquierdo) se refleja a través del Árbol hacia Hod (Elohim Tzabaoth) y se refleja de nuevo al cuarto oliva de Malkuth.

Los poderes de concentración también deben desarrollarse mientras se practica este ejercicio de conciencia. is Si la mente comienza a divagar, tráela suavemente de vuelta. Tus poderes de concentración se irán mejorando gradualmente pero de manera constante.

Durante esta práctica, puedes volverte consciente de sensaciones de picazón en varias partes de tu cuerpo. No intentes rascarte. Simplemente observa. Solo sé consciente de las diversas sensaciones corporales sin intentar alterarlas o ignorarlas. No hagas juicios ni críticas sobre estas sensaciones. Acéptalas como parte de ti.

Las sensaciones irán y vendrán en diferentes áreas del cuerpo. Estúdialas. A veces es una buena idea expresar verbalmente lo que estás sintiendo o experimentando.

Este ejercicio resultará en una profunda relajación de la tensión nerviosa. La práctica diaria aumentará la función de la autoconciencia, algo vital para el trabajo de un iniciado. Todas las ceremonias y rituales complejos comienzan en realidad con este aumento de la autoconciencia.

No es necesario encontrar un período de tiempo especial para practicar esto. Estar acostado en la cama por la noche o por la mañana es ciertamente un momento excelente para ensayar la conciencia corporal. Este ejercicio debe realizarse dos veces al día mientras se está en el grado de Neófito. Además de esto, se pueden tomar breves pausas temporales durante el día mientras se baña, afeita o viste, etc., para agudizar las percepciones y observar lo que está sucediendo en el interior.☒

EJERCICIO DE CONCIENCIA EXTRASENSORIAL

Obtenga un conjunto de cartas ESP como las desarrolladas en el laboratorio de parapsicología de la Universidad de Duke (disponibles para la venta en la mayoría de las librerías ocultistas). Los dibujos en estas cartas son símbolos simples, un símbolo por carta.

Baraja las cartas. Coloca las cartas boca abajo y pon tu mano sobre la carta superior. Mantén tu mente lo más en blanco posible e intenta adivinar qué imagen está en el frente de la carta (cuadrado, círculo, cruz, ondas o estrella). Recorre toda la baraja de esta manera, al menos una vez al día. No te desanimes si no adivinas correctamente con frecuencia. Registra tus resultados.

Lecturas sugeridas

Introducción a la Primera Edición de La Aurora Dorada por Israel Regardie

Introducción a la Segunda Edición de La Aurora Dorada por Israel Regardie

Un Jardín de Granadas por Israel Regardie

La Qábala Mística por Dion Fortune

El Entrenamiento y Trabajo de un Iniciado por Dion Fortune

El Kybalion por Tres Iniciados

"El ABC de la Qábala" por Harvey Newstrom, publicado en The Golden Dawn Journal, Libro II, Qábala, Teoría y Magia

"El Árbol de la Vida, la Escalera Extensible de Jacob" por Gareth Knight, publicado en The Golden Dawn Journal, Libro II, Qábala, Teoría y Magia

Introducción al Diario de la Golden Dawn, Libro III, El Arte de Hermes

"Logos Revelado" por Madonna Compton, publicado en el Diario de la Golden Dawn Libro III, El Arte de Hermes

Exámenes

(Las respuestas de todos los exámenes se encuentran al final de este libro.)

PRUEBA 0 (El Ritual)

1. ¿Qué oficial lleva la espada del Juicio?
2. ¿Qué instrumento lleva el Dadouchos?
3. ¿Qué oficial es el Expositor de los Misterios?
4. ¿Cuántas veces es purificado y consagrado el candidato?
5. ¿Qué simboliza la lámpara del Keryx?
6. ¿Qué significa "Konx Om Pax"?
7. ¿Qué símbolos hay sobre el altar?
8. ¿Qué simboliza la venda en los ojos?
9. ¿Qué simboliza la cuerda negra?
10. ¿Por qué el altar es un cubo doble?
11. ¿Qué significa la Circunvalación Mística?
12. ¿Qué oficial vigila la Puerta del Conocimiento Oculto?
13. ¿Quién es el Guardián del Caldero y del Pozo de Agua?
14. ¿A qué se refiere el Primer Signo o Signo de Saludo?
15. ¿Qué representan los dos pilares?
16. La semilla de _____ se siembra en el Silencio y crece en la oscuridad y el misterio.
17. Por. _____ y _____ son todos los Poderes despertados y reavivados.

18. ¿Quién es Har Par Krat?
19. ¿Qué simboliza la varita del Keryx?
20. ¿A qué se refiere el Agarre del Neófito?
21. ¿Qué oficial es el heraldo?
22. ¿Qué oficial es llamado "Oscuridad" y "el Gran del Camino de las Sombras?"
23. ¿Qué oficial es referido como "Luz que amanece en la Oscuridad?"

SECCIONES DEL QUIZ 1, 2 y 3 (Los Elementos, el Zodíaco y los Planetas)

1. Enumere los cuatro Elementos y dibuje sus símbolos.
2. ¿Cuál es el Elemento de Calor y Humedad?
3. ¿Cuál es el Elemento de Frío y Sequedad?
4. ¿Cuál es el Elemento de Calor y Sequedad?
5. ¿Cuál es el Elemento de Frío y Humedad?
6. ¿Cuál es el nombre en inglés del Elemento IGNIS?
7. ¿Cuál es el nombre en inglés del Elemento RUACH?
8. ¿Qué Elemento significa el intelecto humano?
9. ¿Qué Elemento significa el inconsciente?
10. Enumere los doce Signos del Zodíaco y dibuje sus símbolos.
11. ¿Cuál es el Signo de la Tierra Mutable?
12. ¿Qué se entiende por el término "triplicidad"?
13. Una cuadruplicidad de signos se agrupa por _____.
14. Enumere los signos de la triplicidad de aire.
15. Enumere los signos de la triplicidad de tierra.
16. ¿Qué signos rigen el cambio de estaciones?
17. Enumere los signos querúbicos.
18. ¿Qué signos también se llaman signos "comunes"?
19. ¿Qué signos también se llaman signos "fijos"?
20. Nombre el signo cuya palabra clave es Practicidad.
21. Nombre el signo cuya palabra clave es Versatilidad.
22. Nombre el signo cuya palabra clave es Actividad.
23. ¿Cuál es el signo del aire cardinal?
24. ¿Cuál es el signo del fuego mutable?
25. ¿Qué signo es dramático, seguro de sí mismo y romántico?
26. ¿Qué signo es nutritivo, maternal y sensible?
27. ¿Qué signo es intenso, ingenioso, apasionado y consciente?
28. ¿Qué signo es introspectivo, caritativo, intuitivo y artístico?
29. ¿Cuál es el Signo de la Tierra Cardinal?
30. ¿Qué Signo es filosófico, de mente abierta y directo?
31. Enumere los siete Planetas antiguos y dibuje sus sigilos.
32. ¿Cuál es el Planeta de las emociones?
33. ¿Cuál es el Planeta de la expansión?
34. ¿Qué Planeta es conocido como el Maléfico Menor?
35. ¿Qué Planeta es conocido como el Benefactor Mayor?
36. ¿Qué acción del Planeta es energizante y estimulante?

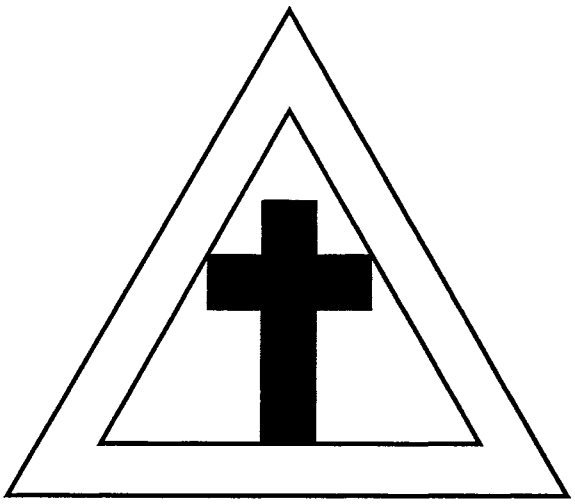
37. ¿Qué planeta es conocido como "El Maestro"?
38. Indique el signo apropiado para:
    a. La exaltación de Venus
    b. El detrimento de la Luna
    c. La dignidad de Marte
    d. La exaltación del Sol
    e. La caída de Júpiter
    f. La dignidad de Saturno
    g. El detrimento de Mercurio
    h. La exaltación de la Luna
    i. La dignidad de Venus
    j. El detrimento de Urano
    k. La dignidad de Neptuno
    l. El detrimento de Plutón
39. ¿Cuál es el Planeta de la organización y la disciplina?
40. Enumere los tres Planetas "Nuevos" y dibuje sus símbolos.
41. ¿Qué es la Cabeza del Dragón?
42. ¿Cuál es el Planeta de la transformación?
43. ¿Qué Planeta es conocido como "El Despertador"?
44. ¿Cuál es el Planeta de la adicción a las drogas y el sonambulismo?
45. ¿Cuál es el Planeta del Yo Interior?
46. Nombre el Planeta cuya acción es repentina, enérgica y disruptiva.
47. ¿Qué es la Cola del Dragón?
48. ¿Qué planeta representa el principio femenino primario?
49. ¿Qué planeta representa el principio masculino primario?
50. ¿Qué elemento se llama hydor en griego?
51. ¿Qué elemento fue visto por los alquimistas como aquel que opera en el centro de todas las cosas?
52. ¿Cuál es el nombre en inglés del elemento MAIM?
53. ¿Cuál es el nombre en inglés del elemento ARETZ?
54. ¿Qué elemento significa materialización?
55. ¿Qué elemento es el "hijo" del Fuego y el Agua?
56. ¿Cuál es el signo del Aire Querúbico?
57. Enumere los signos de la triplicidad del Agua.
58. Enumere algunas de las características de los Signos Mutables.
59. Enumere algunas de las características de los Signos Querúbicos.
60. Enumere algunas de las características de los Signos Cardinales.
61. ¿Qué planeta rige el signo de Virgo?
62. ¿Qué planeta rige el signo de Libra?
63. ¿Qué planeta rige el signo de Tauro?
64. ¿Cuál es el planeta del afecto?
65. ¿Cuál es el planeta de la competencia?
66. ¿Qué planeta rige el "Día de Frigg"?
67. ¿Qué planeta rige el "Día de Woden"?
68. ¿Qué planeta rige el "Día de Tiw"?

QUIZ: SECCIONES 4, 5 Y 6:

(La Qábala, las Sefirot y el Alfabeto Hebreo)

1. ¿Qué significa la palabra Qábala?
2. La Qábala suele clasificarse en cuatro categorías. ¿Cuáles son?
3. Enumere las Diez Sephirot y dé sus traducciones al inglés. También escriba los nombres de las Sephirot en hebreo.
4. ¿Qué Sephirah está representada por la línea, el falo y el Yod?
5. ¿Cuál Sephirah también se llama Gedulah?
6. ¿Cuál es la Sephirá Mediadora?
7. Nombra la Sephirá cuyos símbolos son los Nombres de Poder y el Delantal.
8. Nombra la Sephirá cuya representación física es el Zodíaco.
9. Nombra la Sephirá del Primer Movimiento.
10. Nombre la Sephirah que representa el "hemisferio izquierdo" y el Mente Individual.
11. Nombre la Sephirah que representa el "hemisferio derecho" y la Mente Grupal.
12. Nombra la Sephirah cuya palabra clave es energía.
13. Nombre la Sephirá de la Luz astral.
14. Nombre la Sephirá cuya representación física es el Sol.
15. Nombre la Sephirá de la culminación y estabilidad.
16. Nombre la Sephirá cuyos símbolos son la Cruz del Calvario y el cubo.
17. ¿Qué Sephirá también se llama Pachad?
18. Nombre la Sephirá cuya representación física es la Luna.
19. Nombre la Sephirá cuyo símbolo es el punto.
20. Nombre la Sephirá cuya representación física es la esfera de Saturno.
21. Nombre las Sephirot en el Pilar de la Severidad.
22. Nombre las Sephirot en el Pilar de la Suavidad.
23. Nombre las Sephirot en el Pilar de la Misericordia.
24. La Qábala Dogmática implica el estudio de la Torá. ¿Cuál es otro nombre para la Torá?
25. ¿Qué dos letras hebreas tienen el poder de "t"?
26. ¿Qué dos letras hebreas tienen el poder de "s"?
27. ¿Qué letra hebrea significa "recinto"?
28. ¿Qué letra hebrea significa "parte posterior de la cabeza"?
29. ¿Qué letra hebrea significa "casa"?
30. Nombre y dibuje las veintidós letras del alfabeto hebreo junto con sus equival entes en inglés (poderes). También liste sus valores numéricos y significados lit erales. Incluya las letras finales.

CAPÍTULO DOS



El Grado Zelator

1 = 10

Los cuatro grados elementales más allá del Neófito representan una comprensión de los Elementos dentro de la composición psicológica y espiritual del candidato. Las ceremonias de iniciación de estos grados elementales son las de Zelator, Theoricus, Practicus y Philosophus, [27] que se refieren cada una a uno de los cuatro Elementos del Tetragrámaton: Tierra, Aire, Agua y Fuego. Como grupo, estos cuatro grados representan el trabajo esencial de la Golden Dawn, es decir, equilibrar las fuerzas elementales dentro de la psique del aspirante. Estos "Elementos internos" pueden caracterizarse como secciones distintas del subconsciente. El proceso que emprende un iniciado al avanzar por los grados es verdaderamente alquímico; el mecanismo psíquico del candidato sufre una especie de disolución durante la ceremonia del Neófito. Los Elementos integrales se despiertan y purifican a través de las ceremonias de los grados elementales, hasta que finalmente todos los componentes básicos son consagrados e integrados de nuevo en la psique del Iniciado.

El primer paso es, por supuesto, despertar las porciones elementales, porque a menos que se reconozca su existencia, el trabajo de transformación alquímica no puede llevarse a cabo. A través del símbolo y la ceremonia, los ritos de iniciación de cada grado invocan a los espíritus y entidades de un Elemento particular. El contacto con una fuerza elemental específica produce una especie de atracción magnética, mediante la cual la energía elemental correspondiente se despierta dentro de la esfera del aspirante. Solo entonces puede tener lugar un mayor avance y crecimiento. Así despertadas, las porciones elementales de la mente se consagran a la unión con el Yo Superior y, en última instancia, a la consumación de la Gran Obra. Este proceso permite al iniciado traer grandes cantidades de energía e inspiración desde las profundidades subconscientes antes inexploradas al dominio de la mente consciente, donde pueden ser utilizadas para un mayor crecimiento espiritual.

El Elemento ofrecido para el acto de transmutación en este grado es la Tierra, específicamente la parte terrenal de la psique del aspirante. Este ritual es el primero que realmente confiere el título de iniciado al candidato, lanzando simbólicamente su paso inicial en el Árbol de la Vida. Así, los números 1 = 10 se refieren a este importante primer paso en la Décima Sephirah, Malkuth. El Grado Zelator sienta las bases para todas las transmutaciones elementales posteriores dentro de la esfera de sensación del aspirante. El nombre Zelator proviene de una palabra griega que significa "celoso" o "entusiasta".

[27] Todos estos nombres, junto con el de Neófito, son títulos de grados tradicionales rosacruces.

El único planeta asignado a este grado es Terra Firma, el planeta Tierra bajo nuestr os pies. Esta es quizás solo una de las razones por las que el grado Zelator tiene un efecto tan profundo en quienes lo alcanzan. El Ritual Zelator también está destinado a anclar firm emente al candidato en el Elemento estabilizador de la Tierra. Una de sus funciones princip ales es fortalecer al candidato tanto en mente como en cuerpo para el difícil trabajo de tra nsformación alquímica que se avecina. De hecho, a menudo se dice que el Ritual Zelator es la única verdadera ceremonia de iniciación entre todos los grados elementales, siendo el re sto avances que continúan el proceso iniciado en el 1 = 10. Esto se debe a que el ritual Zel ator establece firmemente al aspirante en la Tierra de Malkuth, y los tres grados posteriore s al 1 = 10 exploran los otros subelementos de Malkuth.

La tarea de un mago de la Golden Dawn no es fácil: el mero acto de avanzar p or los grados acelerará cualquier estrés (físico, personal o mental) que esté latente en el candidato. Cualquier dificultad de este tipo debe ser enfrentada y resuelta antes de to mar cualquier iniciación de grado adicional. Esta es una de las razones por las que suge rimos que el estudiante de este curso dedique una buena cantidad de tiempo a cada gr ado.

El 1 = 10 también es conocido como el grado que separará el grano de la p aja. Muchos de aquellos individuos que alcanzan este nivel, pero cuyos motivos princ ipales para involucrarse en la magia son cuestionables (evasión, ansias de poder o tí tulo, o adhesión a la "moda" mágica actual) abandonarán debido al efecto "filtro" de la Ceremonia Zelator. Todos los grados elementales actúan para filtrar a quienes no pueden soportar la tarea de la transformación, pero el efecto principal de este filtra do se sentirá en el grado 1 = 10. Israel Regardie solía decir que si un mago no pod ía funcionar en el mundo material terrenal de Malkuth, entonces no tenía sentido q ue intentara alcanzar los Reinos Superiores.

La ceremonia del Zelator puede resumirse brevemente de la siguiente m anera: Como en todas las ceremonias de iniciación presentadas en este libro, se invoca a la diosa Thme, representante del Yo Superior del candidato, para arbit rar de manera segura entre los poderes divinos y el aspirante. (Nota: Un hexagr ama es formado por las posiciones del oficial astral/formas divinas dos veces en la ceremonia, tanto en la apertura como en el cierre, cuando se dirigen los po deres elementales de la Tierra). Después de invocar las fuerzas del Elemento Tier ra, el candidato es examinado sobre los secretos del grado Neófito. El aspirante luego jura un nuevo juramento y es llevado ceremoniosamente a dos estaciones: la del Mal y la del Bien. En ambas estaciones, los Guardianes de los Caminos r echazan al candidato no preparado. El aspirante entonces toma el Camino Medi o del Equilibrio, donde nuevamente es bloqueado por los Guardianes, pero final mente el camino es despejado por el Guardián del Alma Celestial. Es durante est e viaje por el camino del equilibrio que el Elemento estabilizador de la Tierra se establece dentro del aura del aspirante, para que eventualmente pueda demost rar ser un recipiente digno del Espíritu Divino.El aspirante es en este punto una cruz viviente de manifestación dentro del triángulo blanco del arte formado por los oficiales/dioses y representado por el diagrama a sus pies.

Al comienzo de este ritual, el altar ocupa una posición mucho más al Este qu e su posición anterior en el Salón de los Neófitos. Los pilares se mueven bien hacia e l Oeste del templo. Las estaciones de los oficiales en el Salón de Zelator son seis en

número: Hierofante, Hiereus, Hegemón, Keryx, Stolistes y Dadouchos. (La estación del Phylax permanece fuera del Salón.) Durante la parte inicial de la ceremonia, las estaciones de estos seis oficiales forman un triángulo, el emblema de la revelación suprema y el símbolo de la evocación mágica. Los tres oficiales menores componen la base, Hiereus y Hegemón (representantes de la Luz y la Oscuridad opuestas) están junto al altar, y el Hierofante, que personifica los poderes superiores, está situado en el vértice. Este triángulo, con el vértice hacia arriba, es también un triángulo de Fuego, lo que señala una curiosa relación que existe entre las letras Yod (Fuego) y Heh Final (Tierra) del Tetragrámaton. (Tenga en cuenta que el grupo de Ángeles asignados a Malkuth es conocido como los Ashim, o las "Almas de Fuego". La Insignia de Admisión de este grado, la Cruz Fylfot o Esvástica, es otra clave del enigma, porque está formada por diecisiete cuadrados de un cuadrado de veinticinco cuadrados menores. Veinticinco es también el número de cuadrados atribuidos a la Qamea de Marte.) Así, la iniciación en el grado terrenal de Zelator y la esfera de Malkuth indica que también está involucrada una cierta cantidad de energía de Fuego. Dado que el avance a través de los grados Elementales simboliza un proceso alquímico de examen y disolución dentro del aspirante, no es sorprendente que encontremos una corriente ígnea infiltrándose en este paso inicial en el Árbol de la Vida.

En la siguiente parte de la ceremonia, se permite al candidato entrar en el santuario, donde simbólicamente recorre el camino de un Sacerdote de los misterios hebreos. El simbolismo del antiguo Tabernáculo en el Desierto, el primer templo cabalístico físico en Malkuth, se revela gradualmente al aspirante. Este y otro simbolismo relacionado con el grado de la Tierra se revelan hasta que finalmente se liberan los poderes de la Tierra.

Durante este segmento del ritual, las estaciones de los oficiales forman una cruz. El eje de la cruz es creado por las tres formas oficiales/dioses principales en alineación con el altar, mientras que las estaciones de Stolistes y Dadouchos componen la barra transversal. Esta formación en cruz enfatiza los cuatro Elementos como un "todo" equilibrado dentro del universo manifiesto, así como los cuatro subelementos de Malkuth. También implica la necesidad del equilibrio de los Elementos psíquicos dentro del candidato. (Tenga en cuenta que la cruz rodeada por un círculo es el símbolo de Malkuth.) El hecho de que la cruz aquí esté compuesta por cinco oficiales (no cuatro ni seis) alude al pentagrama, el número del hombre—el microcosmos y el iniciado. Pero también se refiere al quinto Elemento del Espíritu que supera y guía a los otros cuatro.

Formas divinas de los Grados del Orden Exterior

A diferencia del grado de Neófito, las formas divinas específicas que se emplearán en los restantes grados del Orden Exterior no están establecidas ni grabadas en piedra. En la comunidad hermética existen opiniones diferentes sobre qué formas divinas están presentes en los grados Elementales. Para los propósitos de este curso, hemos elegido usar las formas divinas introducidas por primera vez en el grado de Neófito: Hierofante = Osiris, Hiereus = Horus, Hegemón = Thme, etc.

La ceremonia de iniciación de Zelator introduce tres importantes formas arcangélicas al candidato. Pueden visualizarse durante el ritual usando las siguientes descripciones.

Formas Arcangélicas del Grado Zelator

SAMAEL: (significado hebreo veneno de Dios) Aunque en el Ritual Zelator se describe como un Arcángel, Samael es más frecuentemente descrito como un Arcidemonio, o como la fuerza Qlippótica de la Sephirah de Hod en el pilar negro. En este ritual, Samael es representado como el guardián del Camino del Mal que impide al candidato recorrer el Camino de la Oscuridad. Samael puede visualizarse como una entidad negra alada con forma de ave y ojos brillantes. Viste una túnica, tabardo y nemyss, todo negro. Sostiene una gran espada negra.

METATRÓN: (hebreo. Posible significado griego: cerca de tu trono) Metatrón suele describirse como el Arcángel más poderoso de Kether. En la ceremonia Zelator, Metatrón es el Guardián del Camino del Bien y el Querubín del pilar derecho. Impide que el candidato entre en el Camino del Bien. Metatrón se visualiza como una figura masculina con cuernos, cabello oscuro y barba. Está vestido con una túnica, tabardo y nemyss, todo blanco. Sostiene un cetro con cabeza de mitra.

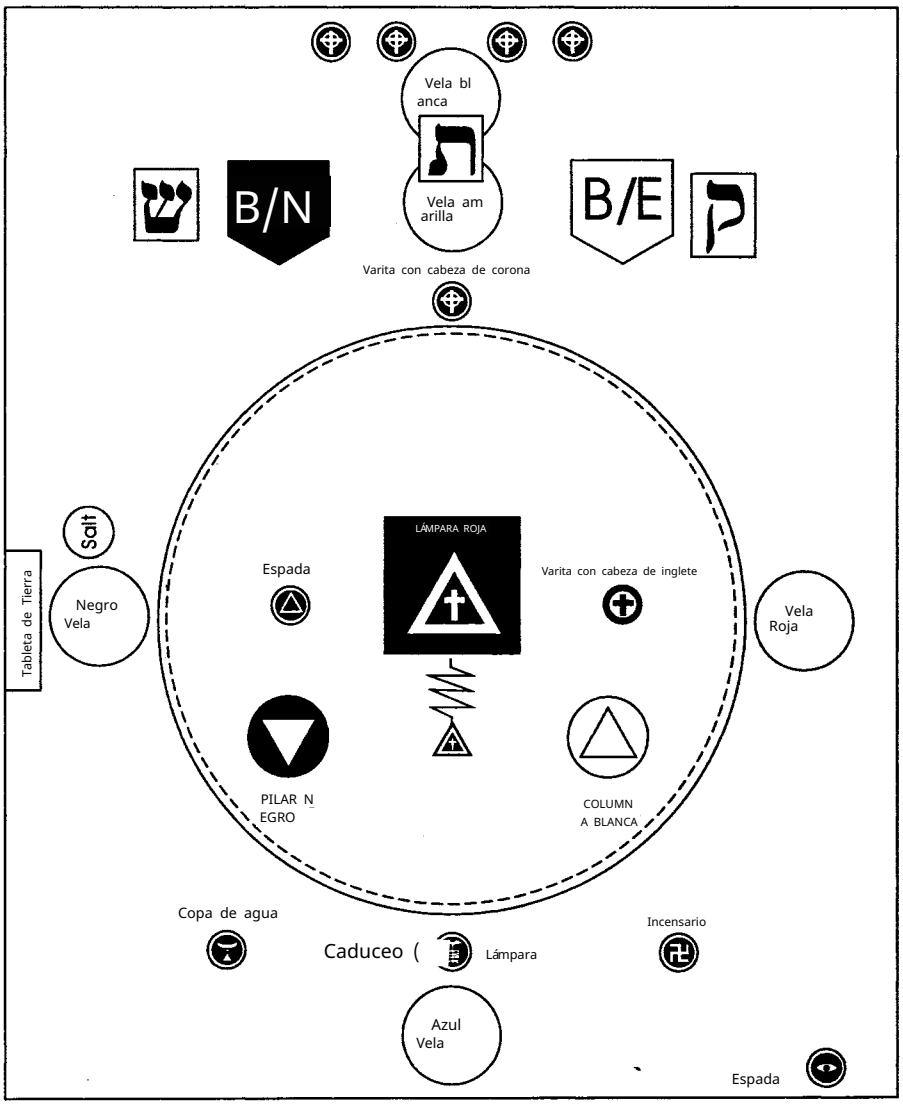
SANDALFÓN: (hebreo. Posible significado griego: Señor de la Altura) Sandalfón es descrito como el Arcángel de Malkuth y el Querubín del pilar izquierdo. En la ceremonia Zelator, ella es la Reconciliadora de la Tierra, mediando entre el Bien y el Mal en nombre del candidato. Sandalfón se visualiza como una figura femenina alta con cuernos, vestida con una túnica negra. Lleva un tabardo con los cuatro colores de Malkuth y un nemyss blanco. Porta un cetro con cabeza de corona.

En los meses que siguen a la iniciación 1 10, el aspirante debe esforzarse por absorber completamente el conocimiento relacionado con el Elemento Tierra. Gran parte de esto se presenta en la Segunda Conferencia de Conocimiento dada en este capítulo, junto con otro material para que el Zelator estudie, incluyendo secciones sobre las casas astrológicas, alquimia, geomancia, piedras preciosas y metales, y las jerarquías cabalísticas. La tarea del Zelator es asimilar profundamente este conocimiento y despertar el Elemento Tierra estabilizador en su interior, para que pueda tener lugar una mayor transmutación espiritual de los Elementos psíquicos. El aspirante nunca debe olvidar la potente afirmación dada en la Ceremonia 1 10: "Excepto que Adonai construya la casa, en vano trabajan los que la construyen..."

✡

LA CEREMONIA ZELATOR

Preparación del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro se coloca en el centro de la habitación. Sobre él están los símbolos de la cruz y el triángulo (la cruz roja está dentro del triángulo blanco). Una lámpara o vela roja se coloca en el lado Este del altar. En la parte frontal del altar debe haber un gran diagrama de la Espada Llameante y los Querubines. Justo delante del altar, en el suelo, debe estar un diagrama de la cruz dentro del triángulo. Los pilares se colocan justo al Oeste del altar. Las tres letras hebreas Shin, Tau y Qoph se muestran en grandes placas en el Este. En este ritual,



Templo Zelator para la Auto-Iniciación: Primera Preparación

tanto los Estandartes del Este como del Oeste están ubicados en el Este. 28 La Tabla E nociana de la Tierra se coloca en la sección Norte del templo. 29 Frente a la Tabla de be haber un plato con sal y una lámpara o vela negra para la Tierra. Coloque los lam ens de acuerdo con el diagrama del templo, en las posiciones de las formas oficiales. Coloque los implementos de los oficiales, las varitas, espadas, copa y incensario, junto a los lamens respectivos.

Como en el ritual anterior, todas las velas elementales deben colocarse alrededo r de la circunferencia de la habitación, con una vela blanca en el Este. Las luces en los pilares deben estar sin pantalla.

Preparativos del ritual: Como antes, se sugiere que el aspirante ayune durante un período de 12 horas antes del ritual. Durante este tiempo, el candidato debe prepar ar un pequeño papel en el que esté escrito un vicio o defecto particular del que el aspi rante desee liberarse. Se requiere un baño ritual después del cual el aspirante puede p onerse la túnica Tau negra y las zapatillas rojas. El fajín deberá ser decorado con los di seños Zelator, pero no debe ser usado por el candidato en este momento. 30 Coloque el fajín dentro del altar. Se deberán tener a mano dos diagramas para la segunda part e del ritual. Son el Candelabro de siete brazos y la Mesa del Pan de la Proposición. (Est os diagramas se pueden encontrar en las páginas siguientes de este capítulo.) El aspira

nte debe meditar durante un cierto tiempo sobre un dibujo del símbolo de la T ierra—un triángulo de Tierra (vértice hacia abajo) en negro. Luego debe pasar un períod o de tiempo (20-30 minutos) en una habitación oscura o antecámara del templo sentado en meditación tranquila mientras lleva una capucha o venda en los ojos. El Insignia de Admisión para el grado de Zelator, la Cruz Fylfot, debe sostenerse en la mano derecha durante todo este período.Una pequeña vela será la única fuente de luz en la habitació n. Durante este tiempo, se debe mantener la oscuridad y el silencio. El aspirante debe i maginarse bajo la vigilancia de Anubis del Oeste. Después de este período de tiempo, s e podrá quitar la venda. El aspirante entonces podrá entrar al templo y comenzar el rit ual.

Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como un centinela para guardar el templo, de modo que tu ser espiritual tenga la libertad de aceptar la iniciación.

---

28 El Estandarte del Oeste se muestra en el Este para bloquear las energías de los tres Caminos y evitar que entren al templo.

29 Las instrucciones sobre cómo hacer esta y las otras Tablas Enocianas se encuentran en nuestro libro Secretos de un Templo de la Golden Dawn.

30 El Aspirante debe adornar su faja para reflejar el grado de Zelator. En nuestro templo tenemos faja s "genéricas" que los candidatos pueden tomar prestadas (por ejemplo, la faja de Neófito para el inicio del grado de Zelator). En un momento del ritual se retira la faja de Neófito y el candidato es investid o con su propia faja de Zelator recién bordada. Sin embargo, el estudiante solitario no puede permitirs e hacer diferentes fajas para distintos grados. En este caso, el aspirante tendrá que renunciar a usar u na faja al comienzo de la ceremonia.

PARTE 0: La Apertura

Entra al templo con la Insignia de Admisión de la Cruz Fylfot. Saluda el Estandarte del Este con los Signos de Neófito. Deja la cruz en la estación del Keryx. Una vez dentro, camina deosil hacia el Este. Con la espada del Hiereus, realiza el LBRP.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el costado de la silla y di "HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê como en la iniciación anterior. Vibra con fuerza:

> ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú, hija y ojo de RA! Señora del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Señora de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Señora de la Verdad! Diosa de la Justicia y el Orden! ¡Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú que juzgas el corazón de cada hombre y mujer en la Sala del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y el corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Te invoco!

Como en tu rito de iniciación anterior, visualiza la imagen de la diosa Thmê frente a ti, con cabeza humana y piel amarillo-dorada. Ella lleva un nemyss blanco y negro y una túnica de lino blanca. Porta el cetro con cabeza de mitra del Hegemón. Sobre su cabeza está el contorno blanco y brillante de la cruz y el triángulo, simbólicos de la corriente mágica externa de la Golden Dawn.

Lenta y profundamente, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la Luz desde el Kether d el universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras continúas con la Cruz Cabalística. Visualiza intensamente la cruz de Luz que has formado en el centro de tu cuerpo. Traza en tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco resplandeci ente. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de T hmê que has creado frente a ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo d e pensamiento la anima. Dirígete a la forma:

> ¡THMÊ! ¡Hermosa del Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina. Guíame, oh tú que no eres otra que mi propio Yo Superior. Ayúdame y acompáñame en este Tabernáculo en el De sierto. Soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimiento. Actú a como mi supervisor y reconciliador en el templo de Malkuth. Habla por mí en medio de la asamblea de los dioses y los guardianes de este sagrado Sa lón. Mis intenciones son honestas. Estoy listo para someterme a pruebas y tri bulaciones. Estoy dispuesto a ofrecer sacrificio en el Patio ante el Lugar Sant o. Deseo ser purificado y consagrado a la Luz. Concede que mi corazón sea MAAT. Concede que mi Voluntad sea MAAT. ¡Misericordiosa THMÊ! Que

> sea juzgado correctamente. Concede que este humilde aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente Luz que reside en el Este. Otórgame la entrada al Patio del Santuario. Permíteme hacer una ofrenda de expiación en el Altar de Bronce. Concede que pueda lavar todas las impurezas en la Pila de Bronce. Otórgame el derecho de ofrecer incienso en el Altar Dorado ante el Velo del Santo de los Santos. Permíteme penetrar el Umbral en el Camino del Entrante.

Thmê te habla en tu propia mente.

> Excepto que Adonai construya la casa, en vano trabajan los que la construyen. Excepto que Adonai guarde la ciudad, en vano vela el guardián. Yo soy el representante de tu Yo Superior y Santo. Solo a través de mi arbitraje puedes siquiera acercarte a la Tienda Sagrada. En este Salón soy tu lengua, tu corazón y tu mente. No temas, porque te guiaré a través del templo de Malkuth. Te dirigiré en el patio ante el Tabernáculo en el Desierto. No temas, porque hablaré por ti en esta asamblea de dioses ante los poderes de Adonai y la corriente de la Luz.

Imagina a la diosa Thmê comunicándose en silencio con las energías del Este. Ella habla en tu nombre a los guardianes divinos del Salón. Escuchas su voz mientras llama los nombres de otras formas divinas en el Este del templo: ESE, NEBETHO, THOOUTH y otra, HOOR OUER. Tienes una vaga impresión de cuatro figuras en el Este, sentadas ante un velo. Thmê continúa dirigiéndose a las figuras, y la escena se vuelve borrosa. Parece que la diosa no está ante las figuras sentadas en el Este, sino una vez más ante la gigantesca forma de Thoth-Djehoti, el dios ibis de la Sabiduría. Thmê continúa una discusión silenciosa con el dios. Después de unos momentos, Thmê se vuelve hacia ti, saluda con los Signos hacia el Oeste y dice en silencio:

> Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

Ve al lado Norte del altar y da un golpe fuerte con la espada del Hiereus. Di:

> Que el templo sea consagrado y purificado por el Fuego y por el Agua.

Thmê te toma de la mano y te guía en sentido horario hacia el suroeste, donde ella traza la figura de la cruz y el triángulo con la vara con cabeza de mitra. Mientras lo hace, vibras el nombre "THAUM-ESH-NEITH" (Thom-Aesch-Nay-eet). La forma ígnea de Neith toma forma ante ti. Ella lleva un incensario rojo. Visualiza la figura con fuerza. La forma divina de Thaum-Esh-Neith traza en el aire ante ti la figura de una Cruz Fylfot. Luego te entrega su incensario. Al tomar el incensario en el suroeste, asumes el cargo de Dadouchos que la diosa te ha conferido y avanzas hacia el centro del Salón desde el lado sur de la columna blanca.

Con el incensario, traza una cruz en el aire. Luego agita el instrumento tres veces en la forma del triángulo de Fuego invocador. Di: "Consagro con Fuego."

Regresa en sentido horario hacia el Suroeste. Sal del cargo de Dadouchos y devuelve la forma de oficial al dominio de Thaum-Esh-Neith. Thmê nuevamente toma tu mano y te conduce al Noroeste donde traza la figura de la cruz y el triángulo con la vara con cabeza de mitra. Mientras lo hace, vibras el nombre "AURAMOOUTH" (ow-rah-maht). La hermosa forma de Auramoouth toma forma ante ti. Ella lleva una copa azul. Visualiza la figura con fuerza. La forma divina de Auramoouth traza en el aire ante ti la figura de una copa. Luego te entrega su cáliz de agua. Al tomar la copa de Agua en el Norte, asumes el cargo de Stolistes que la diosa te ha otorgado y avanzas al centro del Salón desde el lado norte de la columna negra.

Con la copa, traza una cruz en el aire. Luego rocía tres veces en la forma del triángulo invocador de Agua. Di: "Purifico con Agua."

Regresa en sentido horario hacia el Noroeste. Sal del cargo de Stolistes y devuelve la forma de oficial al dominio de Auramoouth.

Regresa en sentido horario hacia el Oeste. Allí Thmê traza la figura de la cruz y el triángulo con la vara con cabeza de mitra. Mientras lo hace, vibras el nombre "ANOUP EMPEIEBET" (Ah-noop-em-pay-yeh-bet). El Anubis con cabeza de chacal comienza a formarse en el Oeste. Visualiza la figura con fuerza. Anubis traza en el aire ante ti el símbolo del Caduceo de Hermes. Luego te entrega su vara y lámpara. Al tomar la vara y la lámpara en el Oeste, asumes el cargo de Keryx que Anubis del Este te ha otorgado y avanzas al centro del Salón desde entre las dos columnas. Di: "El templo está purificado." Saluda la Bandera del Este con las Señales del Neófito.

Regresa en sentido horario hacia el Oeste. Sal del cargo de Keryx y devuelve la forma de oficial al dominio de Anubis.

Thmê va a la estación del Hiereus y traza las figuras de la cruz y el triángulo. Mientras lo hace, vibras el nombre "HOOR" (Hoor o Hoh-or). El dios con cabeza de halcón toma forma.

Thmê va al Sur y traza las figuras de la cruz y el triángulo en su propia estación, la estación del Hegemón. Luego camina en sentido horario hacia el Este y traza la cruz y el triángulo en la estación del Hierofante. Mientras hace esto, entonas el nombre "OUSIRI" (Oo-seer-ee). La figura del dios renacido se forma allí.

Thmê te conduce entre las columnas. Di:

> Que el Elemento de este grado sea nombrado para que pueda ser despertado en mi esfera, en las esferas de aquellos seres que están presentes, y en la esfera de

esta corriente mágica. El Elemento es TIERRA. ¡Adoremos al Señor y Rey de la Tierra!

Visualiza el símbolo del triángulo de la Tierra en el que meditaste antes de entrar en el salón. Imagina su presencia en tu esfera de sensación alrededor de tus pies y tobillos. Imagina que esta misma imagen se activa en todas las diversas formas de oficiales en el Salón. Luego visualiza una bola de Luz blanca reflejada en tu centro Kether—en la corona de tu cabeza.

Thmê te conduce al Este del templo. Visualiza fuertemente la forma envuelta en momia de Osiris. El dios traza en el aire frente a ti la figura de una cruz y un círculo. Luego te entrega su cetro con cabeza de corona. Al tomar la Varita del Poder, asumes el cargo de Hierofante que Osiris te ha conferido. Da la Señal de la Luz Espiralada, luego di: "¡Que descienda el resplandor blanco del Espíritu Divino!" Siente una inundación de Luz Divina fluir a través de tu cuerpo desde el Kether del universo. Equilibra esta Luz a través de tu cuerpo realizando la Cruz Cabalística, vibrando en voz alta los nombres hebreos. Da un golpe con el cetro. Di:

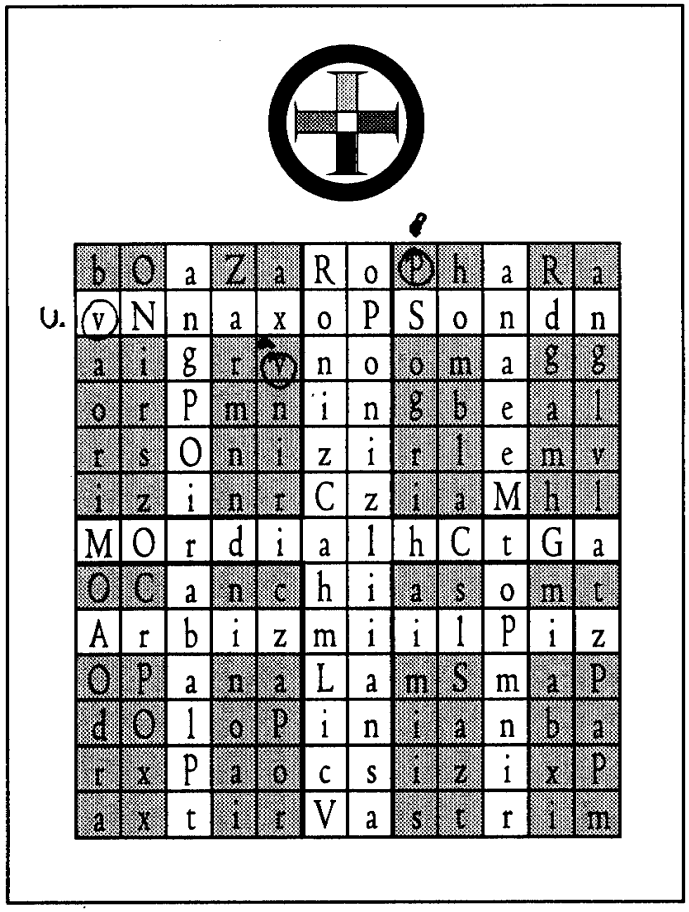
ADONAI HA-ARETZ. ADONAI MELEKH. A ti sea el Reino el Poder y la Gloria. (Haz la cruz sobre ti mismo con la cabeza de la varita.)

Malkuth, Geburah, Gedulah. (Haz la cruz y el círculo en el aire con el cetro mientras pronuncias estos nombres.) La Rosa de Sarón y el Lirio del Valle, Amén.

Como Hierofante, ve deosil hacia el Norte y esparce sal delante de la Tabla en la forma del triángulo invocador de la Tierra. Di: "¡Que la Tierra adore a Adonai!"

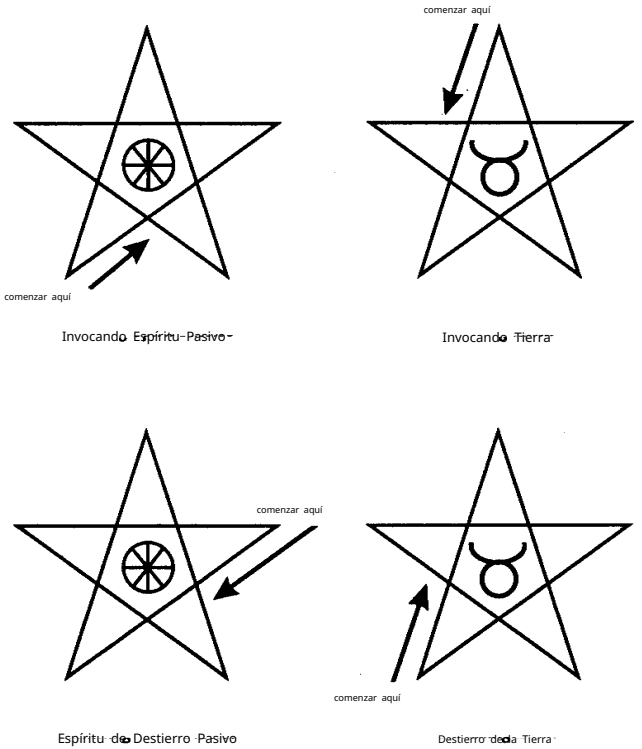
Párate frente al centro de la Tabla. Visualiza al resto de las formas astrales de oficiales/dioses (excepto Keryx) cayendo en posición de hexagrama detrás de ti. Hiereus toma su lugar a la derecha y ligeramente detrás de ti. Hegemon toma su lugar a la izquierda y ligeramente detrás de ti. Stolistes se alinea detrás de Hiereus y Dadouchos se alinea detrás de Hegemon. (Tu propia posición marca el vértice del triángulo de Fuego del hexagrama que apunta al Norte, mientras que el vértice del triángulo invertido de Agua está marcado por la posición del altar.)

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido por Osiris, invoca los poderes de la Tabla de la Tierra. Da un golpe, luego traza con el cetro de Poder un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces, vibra "NANTA" (en-nah-en-tah). Traza el sigilo de la rueda del Espíritu en el centro e intona "AGLA" (Ah-gah-lah). Da la Señal de la Luz Espiralada. Luego traza el pentagrama invocador de la Tierra. Mientras lo haces, vibra el nombre "EMOR DIAL HECTEGA." Dibuja el sigilo de Tauro en el centro e intona "ADONAI." Da la Señal de Zelator. Luego di:



	b	O	a	Z	a	R	o	P	h	a	R	a
U.	v	N	n	a	x	o	P	S	o	n	d	n
	a	i	g	r	v	n	o	o	m	a	g	g
	o	r	P	m	n	i	n	g	b	e	a	l
	r	s	O	n	i	z	i	r	l	e	m	v
	i	z	i	n	r	C	z	i	a	M	h	l
	M	O	r	d	i	a	l	h	C	t	G	a
	O	C	a	n	c	h	i	a	s	o	m	t
	A	r	b	i	z	m	i	i	l	P	i	z
	O	P	a	n	a	L	a	m	S	m	a	P
	d	O	l	o	P	i	n	i	a	n	b	a
	r	x	P	a	o	c	s	i	z	i	x	P
	a	x	t	i	r	V	a	s	t	r	i	m

La Tabla Enociana de la Tierra



Invocando Espíritu Pasivo

Invocando Tierra

Espíritu de Destierro Pasivo

Destierro de la Tierra

Los Pentagramas de la Tierra

El Signo de Zelator

Y los Elohim dijeron: "Hagamos al ADÁN a nuestra Imagen, conforme a nuestra semejanza, y que tengan dominio sobre los peces del mar y sobre las aves del cielo y sobre el ganado y sobre toda la Tierra, y sobre todo ser que se arrastra sobre la Tierra." Y los Elohim crearon a Eth-ha-Adam a su propia Imagen, a la Imagen de los Elohim los crearon. En el nombre de Adonai Melekh y de la Novia y la Reina del Reino, ¡Espíritus de la Tierra adoren a Adonai!

Visualiza al oficial/forma divina del Hiereus entregándote su espada. Toma la espada del Hiereus pero permanece en la forma de oficial del Hierofante. Traza con ella el sigilo de Tauro en el centro de la Tabla. Di:

> En el Nombre de Uriel, el Gran Arcángel de la Tierra, y por la señal de la Cabeza del Buey—¡Espíritus de la Tierra, adoren a Adonai!

Devuelve la espada. Visualiza al oficial/forma divina del Hegemón entregándote su cetro. Ve en sentido horario a la estación del Hegemón y toma la varita. Regresa a la Tabla y traza con la Varita del Hegemón el símbolo de la cruz. Di:

> En los Nombres y Letras del Gran Cuadrángulo del Norte, ¡Espíritus de la Tierra, adoren a Adonai!

Devuelve la Varita del Hegemón. Visualiza al oficial/forma divina de la Stolistes entregándote su copa. Ve en sentido horario a la estación de Stolistes y toma el cáliz. Regresa a la Tabla y traza con la copa el símbolo de la cruz. Luego rocía tres veces en forma del triángulo invocador del Agua. Di:

> En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios, llevados en las banderas del Norte—EMOR DIAL HECTEGA—¡Espíritus de la Tierra, adoren a Adonai!

Devuelve la copa. Visualiza al oficial/forma divina de la Dadouchos entregándote su incensario. Ve en sentido horario a la estación de Dadouchos y toma el incensario de incienso. Regresa a la Tabla y traza con el incensario el símbolo de la cruz y agita el instrumento tres veces en forma del triángulo invocador del Fuego. Di:

> En el nombre de IC ZOD HEH HAL, Gran Rey del Norte, ¡Espíritus de la Tierra adoren a Adonai!

Devuelve el incensario. Toma la Vara del Hierofante y regresa al Este para mirar hacia el Oeste. Imagina a todos los oficiales astrales/formas divinas regresando a sus puestos.

En este punto, visualiza que los poderes de la Tierra han sido completamente despertados en el templo, aunque aún no han entrado en tu propia esfera de sensación. Las energías de la Tierra permanecen vigilantes y listas para seguir los dictados del Hierofante. Di:

En el nombre de ADONAI HA-ARETZ, declaro este templo debidamente abierto en el grado 1 = 10 de Zelator.

Da los siguientes golpes con la empuñadura del cetro: un conjunto de cuatro, seguido por tres, seguido por otros tres. "III III III

Visualiza al oficial/forma divina de Hegemón repitiendo la batería de golpes: 4 — 3-3. Visualiza al oficial/forma divina de Hierofante emitiendo los golpes: 4—3—3.

Sal del cargo de Hierofante y devuelve la forma oficial al dominio de Osiris. Ve en sentido horario hacia el Norte y toma el plato de sal. Colócalo al pie del altar. La diosa Thmê te conduce hacia el Oeste del templo.

PARTE 1: Avance - Primer Segmento

Visualiza a todos los oficiales/formas divinas en sus respectivas estaciones. En este punto, el templo ha sido abierto bajo la guía de los Guardianes del Salón. Has jugado un papel enormemente activo en la apertura de este Salón, más que en la iniciación anterior, y ya has realizado gran parte de la visualización necesaria para activar el Elemento Tierra en tu esfera de sensación. Sin embargo, en este punto, deberías tomarte unos momentos para restablecerte como candidato que busca la entrada a este salón. Realiza la Cruz Cabalística para mantener un equilibrio psíquico de todos los Elementos dentro de tu aura. Recuerda la experiencia en la antesala, donde estuviste con los ojos vendados en la oscuridad. Restaura la persona del aspirante dentro de ti. Toma la Cruz Fylfot en tu mano derecha. Da la batería de golpes 4—3—3. Párate en la parte occidental del templo, mirando hacia el Este y di:

Este candidato busca la entrada. Juro que es verdad que yo (declara el le ma mágico) he progresado en los Caminos de la Ciencia Oculta hasta hab er superado ciertos exámenes en el conocimiento requerido. Habiendo logr ado esto, ahora soy elegible para avanzar a este grado. Permítanme entr ar en el Portal de la Sabiduría.

Excepto que Adonai construya la casa, su trabajo es en vano el que la const ruye. Excepto que Adonai guarde la Ciudad, el Vigilante vela en vano. Busco admisión al grado 1 = 10 de Zelator en la corriente de la Golden Dawn bajo la guía de Adonai, por la posesión del conocimiento necesario, por las señal es y símbolos del grado 0 = 0, y por este símbolo de la Cruz Hermética.

Visualiza la forma divina del Keryx mientras se acerca a ti y hace un gesto para la Cruz Fylfot. La colocas en su estación. Osiris en el Este te habla:

Da el Paso y los Signos de un Neófito. (Lo haces.)

Anubis como el Keryx se para frente a ti y dice:

Dame el Agarre del Neófito.

Intercambias el agarre con el Keryx.

Dame la Palabra.

Intercambias la Gran Palabra del grado de Neófito con el Keryx, en sílab as alternas: "HAR PAR KRAT."

Dame la Contraseña. (Das la palabra que has elegido.)

La forma del Keryx se vuelve hacia el Hierofante y saluda. La diosa Thmê se ac erca a ti desde su estación y te toma de la mano derecha. Te coloca directame nte entre los pilares mirando hacia el Este. Escuchas la voz de Osiris:

¿Estás listo para tomar este juramento del 1? = ¿10º grado?

(Usted responde:) Estoy listo para tomar este juramento. (Diga:) Yo (declaro el lema mágico) me comprometo a mantener y defender los misterios de este grado, así como estoy comprometido a mantener los del grado 0 = 0, nunca exhibirlos ni revelarlos a quienes no sean verdaderos buscadores de la Luz Divina.

Thmê le ayuda a arrodillarse ante el altar. Diga: "Juro por la Tierra sobre la que me arrodillo."

Aún arrodillado, toma la bandeja de sal al pie del altar. Tome un poco de sal en la mano izquierda y échela hacia el Norte y diga: "Que los Poderes de la Tierra sean testigos de mi juramento."

Levántese y vuelva a colocar la bandeja de sal en el Norte. Diga: "Que mi juramento sea confirmado con Agua y con Fuego."

Thmê le toma de la mano y le conduce en sentido horario hacia el Suroeste, donde Thaum-Esh-Neith traza en el aire ante usted la figura de una Cruz Fylfot. Tomando el incensario, regrese al umbral entre los pilares. Con el incensario, trace una cruz en el aire frente a su propia frente. Luego agite el instrumento tres veces en forma del triángulo invocador de Fuego. Diga: "En el nombre del Señor del Universo que obra en silencio y a quien nada salvo el silencio puede expresar, estoy consagrado con Fuego." Vuelva a colocar el incensario.

Thmê le conduce al Noroeste, donde Auramoouth traza en el aire ante usted el sigilo de la copa. Tomando el cáliz de Agua, regrese al umbral entre los pilares. Moje su dedo índice en el agua y marque su frente con el símbolo de la cruz. Luego rocíe tres veces en forma del triángulo invocador de Agua. Diga: "En el nombre del Señor del Universo que obra en silencio y a quien nada salvo el silencio puede expresar, estoy purificado con Agua." Vuelva a colocar la copa y regrese a una posición entre los pilares. Diga:

El grado 0 = 0 de Neófito es una preparación para otros grados, un umbral antes de la disciplina, y muestra por su imaginería la Luz del Conocimiento Oculto que amanece en la Oscuridad de la Creación. Ahora estoy a punto de comenzar a analizar y comprender la Naturaleza de esa Luz. Para ello me coloco entre los pilares, en la Puerta donde se me comunicaron los secretos del grado 0 = 0. Ahora me prepararé para entrar en la región Inconmensurable.

Y Tetragrammaton Elohim plantó un jardín hacia el Este en Edén, y de la tierra hizo crecer Tetragrammaton Elohim todo árbol que es agradable a la vista y bueno para alimento; también el Árbol de la Vida, en medio del Jardín, y el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Este es el Árbol que tiene dos Caminos, y es la Décima Sephirah Malkuth, y tiene alrededor siete columnas, y los Cuatro Esplendores giran a su alrededor como en la Visión de la Merkabah de Ezequiel; y de Gedulah deriva un influjo de Misericordia, y de Geburah un influjo de Severidad, y el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal será hasta que se una con los Supernales en Daath.

Pero el Bien que está debajo se llama el Arcángel Metatrón, y el Mal se llama el Arcángel Samael, y entre ellos yace el camino recto y estrecho donde el Arcángel Sandalfón vigila. Las Almas y los Ángeles están sobre sus ramas, y los Qlippoth o Demonios habitan bajo sus raíces.

El oficial/formulario del Hierofante habla:

Que el Neófito entre en el Camino del Mal.

El oficial/forma divina del Keryx se coloca frente a ti y te guía en dirección noreste hasta la estación del Hiereus. La forma del Hiereus se levanta ante ti con una actitud amenazante. Se lanza entre tú y el Keryx—su espada en tu pecho. Ya no tiene la apariencia del Poderoso Horus. En cambio, ha tomado el semblante de un ser oscuro y amenazante con forma de ave, con ojos llameantes de color rubí.

¿De dónde vienes? (gruñe.)

(Respondes:) Vengo de entre los dos pilares y busco la Luz del Conocimiento Oculto en el Nombre de Adonai.

El Ángel oscuro parece algo apaciguado.

Y el Gran Ángel Samael respondió y dijo: Yo soy el Príncipe de la Oscuridad y de la Noche. Los necios y rebeldes miran el rostro del Mundo creado, y no encuentran en él más que terror y oscuridad. Para ellos es el Terror de la Oscuridad y son como hombres ebrios que tropiezan en la Oscuridad. Regresa porque no puedes pasar.

Keryx te conduce de regreso por el camino por donde viniste. Se vuelve a escuchar la voz del Hierofante:

Que el Neófito entre en el Camino del Bien.

El Keryx te guía en dirección sureste hacia la estación de Hegemón. La figura del Hegemón se alza en una actitud majestuosa como la cresta de una ola poderosa. Ya no reconoces el rostro familiar de Thmê. El oficial ha tomado la apariencia de un ser blanco poderoso y brillante con cuernos de Luz y cabello y barba de terciopelo. Su varita con cabeza de mitra desciende entre el Keryx y tú como un muro de hielo que cae de un glaciar.

¿De dónde vienes? (Él truena.)

(Respondes:) Vengo de entre los pilares, y busco la Luz del Conocimiento Oculto en el Nombre de Adonai.

(La figura responde:) El Gran Ángel Metatrón contestó y dijo: Soy el Ángel de la Presencia Divina. Los Sabios contemplan el mundo creado y ven allí la deslumbrante imagen del Creador. Tus ojos aún no pueden soportar esa imagen deslumbrante. Regresa porque no puedes pasar.

El Keryx te lleva de regreso por el camino por donde viniste. El Hierofante habla:

Que el Neófito entre en el Camino recto y estrecho que no se desvía ni a la derecha ni a la izquierda.

El Keryx te guía directamente por el centro del salón. Cuando Anubis está cerca del altar, se detiene y se aparta, dejándote enfrentar el altar sin obstáculos. Párate sobre el diagrama de cartón de la cruz y el triángulo en el suelo como si fueras la cruz de los Elementos que debe ser evocado dentro del triángulo del arte.

El Hiereus y el Hegemón como Samael y Metatrón cruzan sus armas frente al altar para impedirte el paso.

¿De dónde vienes? (Exigen.)

(Respondes:) Vengo de entre los pilares y busco la Luz del Conocimiento Oculto en el nombre de Adonai.

Visualiza al Hierofante avanzando hacia ti. Ya no reconoces el rostro de Osiris. El oficial ha tomado la apariencia de un Arcángel femenino muy alto con cuernos en la cabeza. Está vestido con los cuatro colores de Malkuth. Se acerca al altar y de repente introduce su cetro bajo los implementos cruzados del Hiereus y el Hegemón. Con un poderoso movimiento hacia arriba, levanta

su varita en un ángulo de 45 grados, derribando los implementos cruzados de los otros oficiales a ambos lados. Ella habla:

> Pero el Gran Ángel Sandalfón dijo: Yo soy el reconciliador de la Tierra, y el Alma Celestial en ella. La forma es igual en la Oscuridad y en la Luz cegadora. Soy el Querubín de la mano izquierda del Arca y el Poder Femenino, como Metatrón es el Querubín de la mano derecha y el Poder Masculino, y preparo el camino hacia la Luz Celestial.

Imagina las formas del Hiereus y el Hegemón retrocediendo respectivamente hacia el Norte y el Sur del altar.

El Arcángel Sandalfón toma tu mano derecha con su mano izquierda y te instruye para que examines el diagrama en la parte frontal del altar. Mientras lo haces, di:

> Y el Tetragrámaton colocó Querubines al Este del Jardín del Edén y una Espada Llameante que giraba en todas direcciones para guardar el Camino del Árbol de la Vida, porque Él ha creado la Naturaleza para que la humanidad, al ser expulsada del Edén, no caiga en el Vacío. Ha atado al Hombre con las Estrellas como con una cadena. Lo atrae con fragmentos dispersos del Cuerpo Divino en aves, bestias y flores, y se lamenta por él en el Viento, en el Mar y en las aves. Cuando los tiempos terminen, llamará a los Querubines desde el Este del Jardín, y todo será consumido y se volverá Infinito y Santo.

Sandalfón se mueve hacia el Oeste del altar para darte los secretos del 1 = grado 10. Impulsado por la figura, das el paso 6 x 6, que es similar al del Neófito, pero con la adición de llevar el pie derecho al nivel del izquierdo, mos trando que has cruzado el Umbral. Luego haces el Signo del Zelador levantand o la mano derecha en un ángulo de 45 grados. Sandalfón dice:

> Esta fue la Posición en la que intercedí por ti entre el Hiereus y el Hegemón. El Símbolo se da entrelazando los dedos, el pulgar tocando pulgar para formar un triángulo. Se refiere a las Diez Sefirot.

Intercambias el Token con el Arcángel. Ella continúa:

> La Gran Palabra es ADONAI HA-ARETZ, que significa "el Señor de la Tierra," al Elemento al que se asigna este grado. El Número Místico es 55, y de él se forma la Contraseña Nun Heh. Significa adorno, y cuando se da se deletrea por separado.

> (Repites las palabras:) La Gran Palabra es ADONAI HA-ARETZ. El Número Místico es 55. La contraseña del grado es NUN-HEH.

> (Sandalphon continúa:) La Insignia de este grado es la banda del Neófito con el borde blanco estrecho, una cruz roja dentro del triángulo blanco

y los números uno dentro de un círculo y diez dentro de un cuadrado, también blancos, uno a cada lado del triángulo.

Abre el altar y quita la banda del Zelador. Al ponértela, visualiza al Arcángel Sandalphon invistiéndote con la banda. Luego señala las tres letras hebreas en el Este del Salón y dice:

Las tres Portales que ahora tienes frente a ti en el Este son las Puertas de los Caminos que conducen a los tres grados siguientes. Representan los Caminos que conectan la Décima Sephirah Malkuth con las otras Sephiroth. Las letras Tau, Qoph y Shin forman la palabra Qesheth—un Arco, el reflejo del Arcoíris de la Promesa extendido sobre nuestra Tierra, y que está cerca del trono de Dios.

Visualiza a la Hegemón mientras señala el diagrama en la parte frontal del altar. Al examinarlo dices:

Delante de mí hay un dibujo de la Espada Llameante de los Querubines. Es una representación de los Guardianes de las Puertas del Edén, así como el Hiero y la Hegemón simbolizan los Dos Caminos del Árbol del Conocimiento de l Bien y del Mal.

Imagina la forma del Hierofante gesticulando hacia los emblemas sobre el altar. Observándolo dices:

En este grado, la cruz roja se coloca dentro del triángulo blanco sobre el Altar, y es así el símbolo del Estandarte del Oeste. El triángulo se refiere a los Tres Caminos y la cruz al Conocimiento Oculto. La cruz y el triángulo juntos representan la Vida y la Luz.

El Hierofante como Sandalfón señala la Tabla del Norte. Ella te toma de la mano y te conduce hacia el Norte. Al inspeccionarla di:

Este grado se refiere especialmente al Elemento Tierra, y por lo tanto, uno de sus principales emblemas es la Gran Torre de Vigilancia o Tabla Terrestre del Norte. Es el Tercer o Gran Cuadrángulo Norte o Tabla de la Tierra, y es una de las cuatro Grandes Tablas de los Elementos que se dice fueron dadas a Enoc por el Gran Ángel Ave. está dividida en sí misma en cuatro ángulos menores. Las letras místicas sobre ella forman varios Nombres Divinos y Angélicos, en lo que nuestra tradición llama el lenguaje secreto Angélico. De ella se extraen los Tres Santos Nombres Secretos de Dios, EMOR DIAL HECTEGA, que son portados en los estandartes del Norte, y también hay innumerables nombres de Ángeles, Arcángeles y Espíritus que rigen el Elemento Tierra.

Ve a la estación del Keryx y visualiza la forma de Anubis entregándote la Cruz Fylfot. Toma la cruz y regresa con ella al Oeste del altar. Di:

La Cruz Hermética, que también se llama Fylfot, Martillo de Thor y Esvástica, está formada por 17 cuadrados dentro de un cuadrado de 25 cuadrados menores. Estos 17 representan al Sol, los cuatro Elementos y los Doce Signos del Zodíaco.

(Observa los pilares y di:) En este grado las luces en los pilares están sin sombra, mostrando que he abandonado la Oscuridad del mundo exterior.

Sandalfón regresa al Este donde se transforma una vez más en la forma divina de Osiris. Las apariencias externas de los Arcángeles Metatrón y Samael también se desvanecen para revelar las formas de Thmê y Horus. Thmê te habla:

Has entrado en la región Inconmensurable donde los Querubines custodian las Puertas del Edén. Prepara este templo para reflejar el antiguo templo en el Desierto, el Tabernáculo de Adonai. Prepárate para pasar a través del Umbral de la Sabiduría Divina.

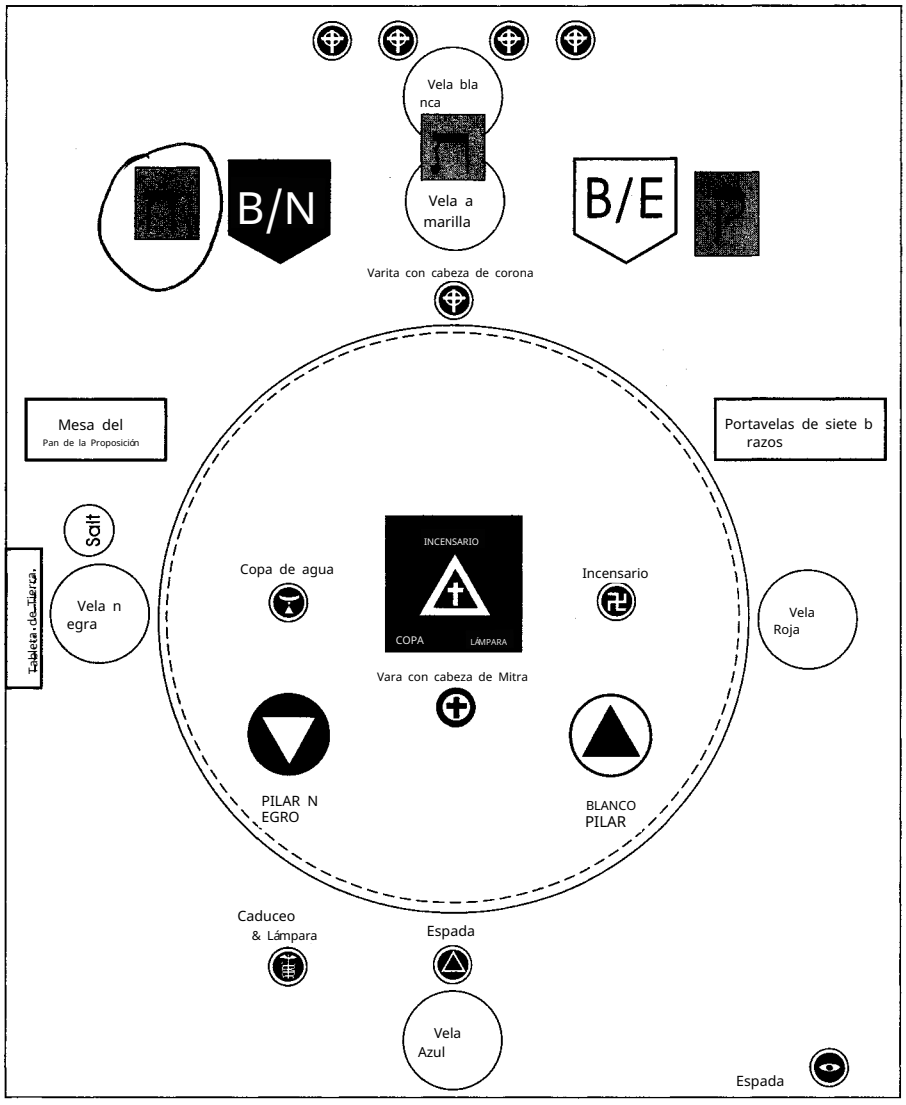
Anubis te conduce al vestíbulo donde pasas unos momentos practicando la Respiración Cuádruple y meditando en la imagen de la Espada Llameante. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar una vez más las energías elementales dentro de tu aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la parte final del ritual.

Cambios en la disposición del templo para el segundo segmento del ritual: los pilares se mueven al Oeste del altar. Retire el diagrama de la Espada Llameante. El diagrama de la Mesa del Pan de la Proposición debe colocarse en la parte noreste del Salón, mientras que el del Candelabro de siete brazos pertenece al sureste. Sobre el altar debe estar la cruz dentro del triángulo, una copa de agua a la izquierda, una vela o lámpara roja a la derecha, y un incensario en el vértice del triángulo. La estación del Hegemón está en el lado occidental del altar. La estación del Hiereus está en el Oeste del templo. La estación del Stolistes está detrás del pilar negro. La estación del Dadouchos está detrás del pilar blanco. La estación del Keryx está en el noroeste. El Phylax está fuera del Salón. Deje la copa de agua del Stolistes y el incensario del Dadouchos en el Oeste del templo justo dentro de la puerta. Tenga a mano el papel que preparó anteriormente.

PARTE 2: Avance-Segundo Segmento

Después de preparar el salón, pase unos momentos en meditación relajada en la antecámara. Visualice el triángulo de la Tierra una vez más y realice la Cruz Qabalística. Cuando termine, póngase justo fuera de la puerta del templo y dé la batería de golpes: 4-3-3. Visualice a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. Anubis le invita a entrar. Permanezca justo dentro de la puerta. La voz de Osiris le habla desde el Este:

Espero que esto haya sido un error tipográfico....



Templo Zelator para la Auto-Iniciación: Segunda Configuración

Frater/Soror _____, Como en el grado de Neófito, saliste del mundo hacia la Puerta del Conocimiento Oculto, así en este grado atraviesas la Puerta y entras en el Lugar Santo.

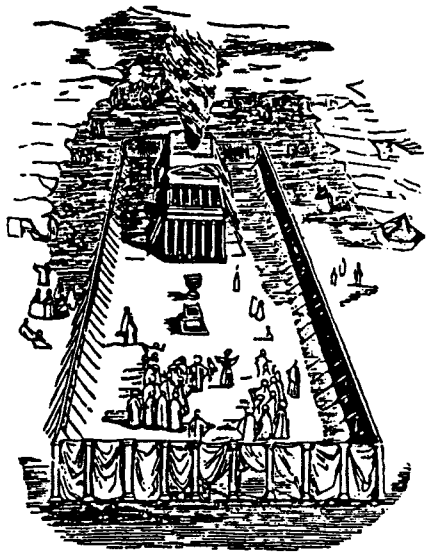
(Di:) Ahora estoy en el Patio del Tabernáculo, donde se encontraba el Altar de la Ofrenda Quemada, sobre el cual se ofrecían los sacrificios de animales, que simbolizaban a los Qlippoth o Demonios Malignos que habitan el plano contiguo y por debajo del Universo Material.

Visualiza la forma divina de Thaum-Esh-Neith alejándose de su estación cerca del pilar. Ella se acerca a ti y traza el símbolo de la Cruz Fylfot en el aire frente a ti. Luego, la diosa te entrega su incensario. Al tomar el incensario, trazas el símbolo de una cruz frente a tu propia frente. Después, traza los tres puntos del triángulo de Fuego invocador.

En este punto, imagina en tu mente el Patio del Tabernáculo tal como existía en la época de los antiguos hebreos. Tómate un momento para imaginar la siguiente visualización guiada:

El Patio tiene forma oblonga, aproximadamente 150 por 75 pies de tamaño. Las paredes del Patio están compuestas por grandes cortinas de azul, violeta y rojo, sostenidas por pilares de bronce con capiteles de plata pura. Hay veinte pilares a lo largo de cada lado de la longitud del patio, y diez pilares a lo largo de los lados que conforman la anchura. En el extremo lejano del Patio está el Tabernáculo o Tienda Sagrada de YHVH. Pero en el medio del Patio se encuentra el Altar de los Holocaustos.

El altar es un gran recipiente hueco de aproximadamente siete pies y medio por cuatro pies y medio de tamaño. Está hecho de madera y cubierto con placas de bronce. En el centro de la parte superior del altar hay una rejilla de bronce sobre la cual se han colocado varios trozos de madera. En las cuatro esquinas hay proyecciones conocidas como "cuernos". En los lados del altar hay anillos de bronce por los cuales se colocan barras para transportar el altar.



El Patio del Tabernáculo

Aún observando con tu ojo mental, presencias a un Sacerdote de los misterios hebreos cerca

de hacer el sacrificio perfecto al Todopoderoso en nombre de toda la congregación del Campamento. Un Sumo Sacerdote barbado con un alto triple tocado mitra, pectoral joyado y túnicas bordadas supervisa toda la operación mientras varias personas ponen sus manos sobre la cabeza cubierta de guirnaldas de un buey, confesando sus pecados personales y defectos. En el momento apropiado de la ceremonia, el sacerdote oficiante sacrifica al ani- mal, y su sangre es recogida en cuencos por otros sacerdotes asistentes. El Altar de los HolocaustosLa visión del animal siendo sacrificado te sorprende—no estás acostumbrado a presenciar tales prácticas arcaicas y sangrientas de adoración. Pero te das cuenta de que lo que estás viendo es algo que ocurrió hace mucho tiempo cuando todo lo relacionado con la existencia humana era una lucha, y a menudo sangrienta. Estás seguro de que hoy, en tu propio tiempo, tales sacrificios de sangre ya no son esenciales para las creencias espirituales y que la idea de sacrificio es simbólica, pudiendo implicar el sacrificio de los deseos personales inferiores por metas superiores.

Se recitan oraciones continuamente mientras el buey es cortado en doce pedazos, todos los cuales se colocan sobre la madera ardiente del altar. La sangre del animal sacrificado se rocía alrededor de la base del altar de bronce y se unta sobre los cuatro cuernos en las esquinas. El animal entero es consumido por las llamas, como si fuera enviado a Dios en alas de fuego. La llama arde continuamente; nunca se permite que se apague.

Mientras continúas meditando en el Altar de los Holocaustos, coloca tu ofrenda personal de papel en el incensario de Dadouchos hasta que se consuma por completo. Contempla esta acción como parte de tu deseo de convertirte en algo más que humano. Imagínate tomando un incensario dorado al pie del altar. Visualízate tomando algunas brasas del altar de bronce y colocándolas dentro del incensario junto con algo de incienso.

Cuando te sientas listo, trae tu conciencia de vuelta al Salón Zelator. Deja el incensario de Dadouchos y di:

Entre el Altar y la entrada al Lugar Santo, estaba el Lavabo de Bronce donde los Sacerdotes se lavaban antes de entrar en el Tabernáculo. Era el símbolo de las Aguas de la Creación.

Visualiza la forma divina de Auramoouth saliendo de su estación cerca del pilar. Ella se acerca a ti y traza el símbolo del cáliz en el aire frente a ti. La diosa entonces te entrega su copa. Al tomar la copa de Agua, mojas tus dedos en el líquido. Traza el símbolo de una cruz en tu propia frente. Luego traza los tres puntos del triángulo invocador del Agua.

El Lavabo de Bronce

En este punto, regresa con el ojo de tu mente a la visualización guiada del Patio del Tabernáculo en el Desierto e imagina lo siguiente:

> Más allá del altar de bronce donde los restos del sacrificio aún arder, ves ante ti un enorme Lavabo o recipiente hecho de bronce. Es bastante grande y redondo, apoyado sobre un pie cuadrado de bronce. El pie forma una cuenca hueca para recibir el agua que cae de varios graberos en el cuerpo principal del Lavabo. Toda la superficie del Lavabo está adornada con figuras de criaturas querúbicas y palmeras.
>
> Mientras se prepara un nuevo sacrificio para el altar, varios sace rdotes se acercan para lavar piezas de la bestia sacrificada para una ofre nda más perfecta. Otros sacerdotes usan el agua de los grifos del Lavab o para lavarse los pies y las manos antes de entrar en el Lugar Santo. S us oraciones son incesantes, junto con el sonido del agua salpicando.
>
> Mientras continúas meditando en el Lavabo de Bronce, moja t u dedo en la copa de Stolistes. Marca sucesivamente una pequeña cru z en tu frente, pecho, hombro derecho y hombro izquierdo mientras r ealizas la Cruz Qabalística. (Piensa en esta acción como parte de tu de seo de unirte con el Ser Divino.)

Cuando te sientas listo, lleva tu conciencia de vuelta al Salón Zelator. Deja la copa y di:

> Habiendo hecho la ofrenda en el Altar del Sacrificio, y habiendo sido purificado en el Lavabo de Bronce, el Sacerdote entonces entró en el Lugar Santo.

Los oficiales astrales/formas divinas de Stolistes y Dadouchos regresan a sus puestos. Anubis, como el Keryx, te conduce hacia el Oeste del templo. Luego te guía hacia adelante hacia la imponente figura del Hiereus (Horus) que guarda el Camino entre los pilares y que ahora te amenaza con su espada. Horus habla:

> No puedes pasar por la Puerta que está entre los pilares,
> a menos que puedas dar las Señales y Palabras de un Neófito.

Das la Señal de Proyección y la Señal de Silencio. Luego das el Paso y cambias el Agarre de Neófito, junto con la Gran Palabra "HAR-PAR-KRAT" con el Hiereus. Satisfecho con tu desempeño, el Hiereus retrocede a su posi-

ción en el Oeste del templo. Instruido por el Keryx, avanzas entre los pilares. La forma del Hegemón (Thmê) se levanta al Este de los pilares para impedir tu progreso hacia el templo con su cetro. Thmê habla:

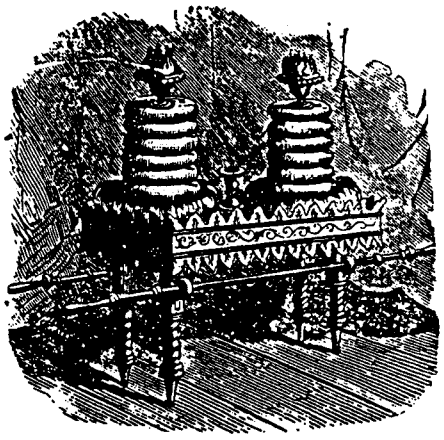
> No puedes entrar en el Lugar Santo, a menos que puedas dar la Señal y el Agarre de un Zelador.

Das la Señal y el Paso de Zelador. Luego intercambias el Agarre del grado con el oficial/forma divina. Thmê asiente mientras Anubis regresa a su estación. Ella dice:

> Habiendo hecho la Ofrenda en el altar de bronce, habiendo sido purificado en el Lavatorio, y habiendo pasado las pruebas prescritas para ti, puedes entrar en el Lugar Santo.

Da un paso hacia el altar. En este punto, vuelve con la mente a la visualización guiada del Patio del Tabernáculo en el Desierto. Imagina lo siguiente:

> Más allá del Lavatorio de Bronce está la entrada al Tabernáculo. La estructura en sí es una gran y magnífica tienda sostenida por tablas de madera cubiertas con oro y plata. Cuatro cubiertas sucesivas de cortinas cubren los lados del Tabernáculo. Las tres cortinas exteriores están hechas de pelo de cabra, pieles de tejón y pieles de carnero teñidas de rojo. La entrada al santuario está compuesta por cortinas colgadas de siete poderosos pilares.
>
> En tu mente entras en la cámara exterior del Tabernáculo conocida como el Lugar Santo. La cortina interior es un lino sensual bordado con las figuras de los Querubines en azul, violeta y rojo. Rodeado por todos lados por tales ricas decoraciones, notas que a tu izquierda hay una mesa baja con pan, a tu derecha un gran candelabro, y en el centro de la habitación un altar dorado, más allá del cual hay una cortina de tela suntuosa que vela el Santuario más interno, aún oculto para ti. El aroma de incienso llena la habitación.
>
> El oficial/forma divina del Hegemón te toma de la mano y te conduce al noreste del altar, donde se encuentra un diagrama. En el ojo de tu mente imaginas una mesa dorada oblonga con patas. Sobre esta mesa se colocan doce



La Mesa del Pan de la Proposición

panes en dos filas de seis cada una, con incienso entre cada pan. Además del pan del Sábado, hay cuencos dorados, vasijas de vino y dos pequeños incensarios con incienso ardiendo.

Thmê vuelve tu atención al diagrama que tienes delante. (Ver diagrama página 196.) Examinándolo dices:

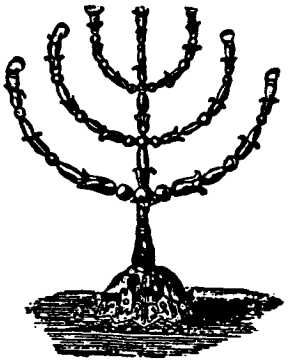
Al lado norte del Lugar Santo estaba la Mesa del Pan de la Proposición. El dibujo ante mí representa su significado oculto. Sobre ella se colocaban doce panes como emblemas del Pan de la Vida, y es una imagen del Misterio de la Rosa de la Creación. Los doce círculos son los doce Signos del Zodíaco, mientras que la lámpara en el Centro es simbólica del Sol, que es la fuente de calor y vida. Los Cuatro triángulos cuyos doce ángulos tocan cada uno de los doce círculos son los de Fuego, Tierra, Aire y Agua, y aluden a las cuatro Triplicidades de los Signos Zodiacales. El triángulo inscrito dentro de cada uno de los doce círculos, alude a los tres Decanatos, o fases de diez grados de cada Signo. En un lado de cada triángulo está la permutación del Nombre Divino, Yod Heh Vav Heh, que se refiere a ese Signo particular, mientras que en el lado opuesto está el nombre de una de las Doce Tribus que también se le atribuye.

Los veintidós sonidos y letras del alfabeto hebreo son la base de todas las cosas. Tres Madres, Siete Dobles y Doce Simples. Las Doce letras Simples se asignan a las doce direcciones en el espacio, y esas divergen hasta el Infinito, y están en los brazos del Eterno. Estas Doce letras Él diseñó y combinó, y con ellas formó las Doce Constelaciones Celestiales del Zodíaco. Están sobre el Universo como un Rey que recorre sus dominios, y están en el corazón del hombre como un Rey en guerra.

Los Doce panes son las imágenes de esas ideas, y son los Pétalos Exteriores de la Rosa, mientras que dentro están los Cuatro Arcángeles que gobiernan los Cuatro Puntos Cardinales, y los emblemas Querúbicos del León, Hombre, Toro y Águila.

Alrededor de la gran lámpara central que es una imagen del Sol, está la Gran Madre del Cielo, simbolizada por la letra Heh, la primera de las Letras Simples, y por su número cinco, el Pentagrama, Malkah la Novia, que reina en su reino Malkuth, coronada con una corona de Doce estrellas.

Los doce círculos representan además los doce Fundamentos de la Ciudad Santa del Apocalipsis, mientras que en el simbolismo cristiano el Sol y los doce signos se refieren a Cristo y sus Doce Apóstoles.



El Candelabro

El Hegemón te conduce de regreso a la forma oficial/diosa del Hiereus en el Oeste. El Hiereus luego te lleva al sureste del altar hacia el diagrama del Candelabro de siete brazos. Continúa la visualización guiada del Tabernáculo como antes. Imagina lo siguiente:

(En el ojo de tu mente regresas al Lugar Santo donde se encuentra un gran candelabro dorado frente a la Mesa del Pan de la Proposición. El implemento es enorme, casi seis pies de altura y casi igual de ancho, con un peso aproximado de cien libras. Hecho de oro batido, el candelabro está compuesto por una base con un eje que se eleva desde ella, seis brazos que salen en grupos de tres en lados opuestos del eje. Los brazos y el eje están ornamentados con setenta y dos copas en forma de almendra, manzanas y flores. Cada una de sus siete lámparas termina en una depresión en forma de copa provista de algodón y aceite de oliva, suficiente para arder durante toda la noche hasta la mañana.)

El Hiereus vuelve a centrar tu atención en el diagrama que tienes delante. (Ver diagrama en la página 198.) Al examinarlo dices:

> En el lado sur del Lugar Santo estaba el Candelabro de siete brazos, en el cual se quemaba aceite de oliva puro. Es una imagen del Misterio de los Elohim, las Siete Ideas Creativas. El dibujo simbólico ante mí representa su significado oculto. Los siete círculos que rodean el Heptagrama representan los Siete Planetas y los Siete Palacios Qabalísticos de Assiah, el Mundo Material, que corresponden a las Siete iglesias Apocalípticas que están en Asia o Assiah, ya que estas a su vez aluden a las Siete lámparas ante el trono en otro Plano.
>
> Dentro de cada círculo hay un triángulo que representa la Idea Creativa Trina que opera en todas las cosas. En el lado derecho de cada uno está el Nombre hebreo del Ángel que gobierna el Planeta, en el lado izquierdo está el Nombre hebreo de la esfera del Planeta mismo, mientras que la letra hebrea debajo de la base es una de las letras duplicadas del alfabeto hebreo que se refieren a los Siete Planetas.
>
> Las Siete Letras Dobles del alfabeto hebreo tienen cada una dos sonidos asociados, uno duro y uno suave. Se llaman "Dobles" porque cada letra representa un contrario o permutación: Vida y Muerte, Paz y Guerra, Sabiduría y Locura, Riquezas y Pobreza, Gracia e Indignidad, Fertilidad y Soledad, Poder y Servidumbre.
>
> Las Siete letras señalan siete localidades: Cenit, Nadir, Este, Oeste, Norte, Sur y el Lugar de la Santidad en el medio que sostiene todas las cosas. El Creador Arquetípico diseñó, produjo, combinó y formó con ellas los Planetas del Universo, los Días de la Semana y en el Hombre, la Puerta del Alma. Ha amado y bendecido el número siete más que todas las cosas bajo su trono. Los poderes de estas siete letras también se muestran

en los siete Palacios de Assiah, y las Siete Estrellas de esa Visión son los siete Arcángeles que los gobiernan.

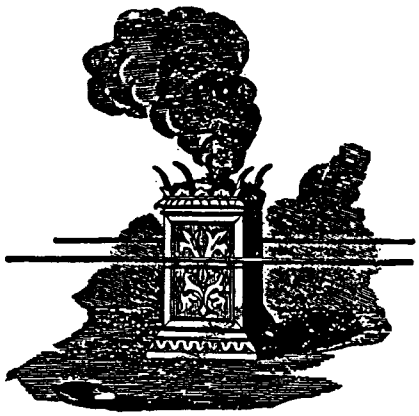
El Hiereus te conduce al Oeste del altar mirando hacia el Este. La forma de Osir is desciende del estrado y se coloca justo al Este del altar. Traza en el aire ante ti el símbolo de la cruz circundada, otorgándote el cargo de Hierofante.

Tomás el incensario del altar y con él trazas el símbolo de la cruz, dando tres movimie ntos hacia adelante. Vuelves a colocar el incensario. Continúa la visualización guiada del Tabernáculo. Imagina lo siguiente:

En el ojo de tu mente, regresa al Lugar Santo en el Tabernáculo, donde estás frente a un altar dorado. Este es el altar que se dice está delante de Adonai frente al Velo del Lugar Santísimo. Está hecho de madera re cubierta con oro puro y tiene la forma de un cubo doble. Como el Alta r de los Holocaustos, tiene cuatro cuernos en sus esquinas que son de una sola pieza con el resto del altar. Tiene una parte superior o techo sobre la cual se coloca y enciende el incienso. El altar también tiene un a cornisa de oro y cuatro anillos dorados para recibir varas de madera para transportarlo. El incienso que se quema allí cada mañana y noche es una composición sagrada de especias. El aroma del humo perfumado te llena de vitalidad renovada.

(Di:) Ante el Velo del Lugar Santísimo, estaba el Altar del Incienso, del cual es te Altar es una Imagen. Tenía la forma de un cubo doble, representando así l a forma material como un reflejo y duplicación de aquello que es espiritual. L os lados del Altar, junto con la parte superior e inferior, consisten en diez cu adrados, simbolizando así las Diez Sephiroth, de las cuales la basal es M alkuth, la realización del resto en el pla no material, detrás de la cual las otras están ocultas. Porque si este cubo fue ra levantado en el aire inmediatament e sobre mi cabeza, solo vería el cuadr ado único que forma el lado más bajo, las otras desde su posición estarían o cultas para mí. Así mismo, detrás del Universo Material, yace la forma oculta de la Majestad de Dios.

El Altar del Incienso estaba recubierto de Oro para representar el grado más alto de pureza, pero el Altar ante mí es negro para representar la Tierra terrestre. Deb o entonces aprender a separar lo puro



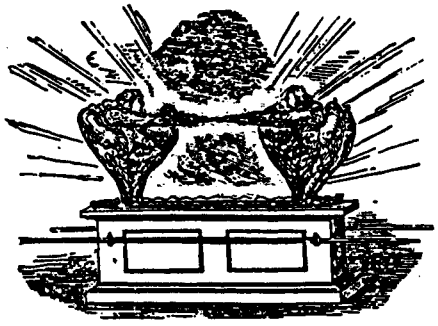
El Altar del Incienso

de lo impuro, y refinar el Oro del Espíritu del Dragón Negro, el cuerpo corruptible. Sobre el Altar Cúbico están el Fuego, el Agua y el Incienso, las Tres Letras Madre del alfabeto hebreo, Aleph, Mem y Shin. Mem es silenciosa, Shin es sibilante, y Aleph es la lengua de un equilibrio entre estos contrarios, reconciliando y mediando entre ellos. En esto hay un gran Misterio, muy admirable y recóndito. El Fuego produjo los Cielos, el Agua, la Tierra, y el Aire es el reconciliador entre ellos. En el año, producen las estaciones cálidas, frías y templadas, y en el hombre, se representan en la cabeza, el pecho y el tronco.

Regresa a la visualización guiada. Visualízate en el Lugar Santo ante el altar. Toma el incensario dorado que obtuviste en el Altar de la Ofrenda Quemada y vierte las brasas y el incienso sobre el altar dorado. Mientras visualizas esto, realiza la Cruz Cabalística.

Luego dirige tu atención al Lugar Santísimo más allá del Altar del Incienso. Este es el Santo de los Santos, la porción más sagrada del Tabernáculo. Está separado del Lugar Santo por un Velo que siempre se mantiene cerrado y envuelto en oscuridad. El Velo está hecho de lino fino, ricamente bordado con azul, violeta y rojo, y ornamentado con figuras de los Querubines. Aún no se te permite entrar en esta cámara más sagrada; este privilegio se concede solo una vez al año en el Día de la Expiación al Sumo Sacerdote que ha pasado por los misterios por derecho de iniciación. Sin embargo, en el ojo de tu mente, puedes visualizar la cámara interior, que contiene solo el Arca de la Alianza.

El Arca es un cofre alargado de madera incrustado con oro, con una mitra dorada alrededor de la parte superior. El lado superior o tapa es una placa de oro puro que comprende el Propiciatorio. Dos Querubines dorados están colocados en cada extremo de la tapa. Estos seres son criaturas compuestas que asumen una posición inclinada sobre el Arca, cubriéndola y protegiéndola con sus alas extendidas. Son los Querubines de la Mano Derecha y la Mano Izquierda del Arca, Sandalfón y Metatrón. Dentro del Arca misma están las Tablas de Piedra de la Ley, y sobre todo el conjunto se dice que reside la Luz Gloriosa de Dios.



El Arca de la Alianza

Mientras meditas sobre el Santo de los Santos y su contenido, imagina que ahora te has establecido firmemente como un iniciado de los misterios. La Luz sobre la Tapa del Arca significa que has pasado por el Umbral del Entrante con tus

pies firmemente anclados a la esfera de Malkuth en Assiah repres entada por el Tabernáculo en el Desierto. La Luz del Supernal Ket her se refleja en tu propio Kether (Kether de Assiah), formando u n vínculo de conexión. El subelemento Tierra en Malkuth ha sido establecido dentro de tu aura y dentro de tu psique.

Trae el foco de tu mente consciente de vuelta al Salón Zelator. Realiza la Adoración al Señor del Universo hacia el Este. Devuelve el cargo de Hierof ante al dominio de Osiris en la parte Este del Salón. Escucha la voz del di os hablándote:

Ahora te confiero el Título Místico de Periclinus (Pericline)31 d e Faustis, que significa que en esta Tierra estás en un Desiert o, lejos del Jardín de los Felices. Y te doy el símbolo de ARETZ , que es el nombre hebreo de la Tierra, al cual se refiere el g rado de Zelator.

(Visualiza el triángulo de la Tierra. Luego di:) La palabra Zelator deriva del antiguo egipcio Zaruator, que significa "Buscador de Athor", diosa de la Naturaleza, pero otros le asignan el significado de estudiante Celoso cuyo primer deber era soplar el Athanor de Fuego que calentaba el Cr isol del Alquimista.

Ve al suroeste para enfrentar a Anubis del Este. El dios traza el sigilo del Caduceo frente a ti. Toma la Varita del Caduceo y la linterna. Camina hacia el noroeste y di:

En el Nombre de ADONAI MELEKH, oíd todos, que yo (declara el lema mágico) proclamo haberme iniciado debidamente en el grado 1 10 de Zelator, y que he obtenido el Título Místico de Periclinus (Pericline) de Faustis y el símbolo de Aretz.

Reposa la varita y la lámpara en el suroeste. Regresa al oeste del altar y mira hacia el este. Visualiza lo siguiente:

En el ojo de tu mente, mírate de pie y frente a la Puerta del te mplo astral de Malkuth. Una gran puerta está frente a ti. La pue rta está dividida en cuatro colores: citrino, oliva, óxido y negro. L os colores forman triángulos que se unen en el centro de la pue rta. Tallada en esta puerta está la letra Mem pintada de blanco. Los dos Arcángeles Samael y Metatrón están delante de ti, bloque ando tu paso final hacia Malkuth con sus instrumentos. Levantas la Cruz Fylfot y proclamas que has recibido el Título Místico de Periclinus de Faustis. Aparece el Arcángel Sandalfón y golpea la

31 Pericline es la forma femenina.

los instrumentos de los otros Arcángeles con su poderoso cetro. Ell a te permite la entrada final al templo terrenal de Malkuth. Astral mente, das las Señales de Neófito seguidas por la Señal de un Zela tor y luego atraviesas la puerta hacia Malkuth.

El templo es una gran cámara de diez lados con paredes construidas de pesados ladrillos de tierra. El suelo está dividido en baldosas blancas y negras. Enormes columnas de roble sostienen el techo de cristal de roca puro. En el lado sur del templo hay un gran hogar rugiente, y al oeste hay una fuente con forma de águila, con agua fluyendo de su boca abierta. Al norte hay un gran buey negro que gira un molino que muele lentamente el grano triturado. En el este hay un gran brasero de incienso. El aroma de la Ditánide llena el aire. En el centro de la cámara se encuentra un altar negro tallado en roble. Está cubierto por un paño que está dividido en los mismos colores que la puerta del templo. El centro de la parte superior del altar es blanco, y sobre él hay una llama brillante y ardiente.

El Arcángel Sandalfón permanece a tu lado. Este es su morada. Ella es la guardiana de la Puerta hacia los muchos mundos invisibles. Sandalfón te ha traído aquí y sabes instintivamente que la verás muchas más veces durante tus viajes iniciáticos.

Trae el enfoque de tu mente consciente de vuelta al Salón Zelator. Di lo siguiente:

En el grado Zelator, se muestra especialmente el simbolismo de la Déci ma Sephirah Malkuth, así como el Décimo Camino del Sepher Yetzirah. Entre otros Títulos Místicos, Malkuth es llamado SHAAR, la Puerta, que por metátesis se convierte en ASHUR, que significa el número diez. Ta mbién en caldeo se llama THRAA, la Puerta, que tiene el mismo númer o que el Gran Nombre ADONAI, escrito en su totalidad: Aleph, Daleth, Nun, Yod, que ambos suman 671 en la numeración total. También se le llama la "Puerta de la Muerte", la "Puerta de las Lágrimas" y la "Puert a de la Justicia", la "Puerta de la Oración" y la "Puerta de la Hija de lo s Poderosos". También se le llama "La Puerta del Jardín del Edén" y la Madre Inferior, y en el simbolismo cristiano, está conectada con las Tre s Santas Mujeres al pie de la cruz. El Décimo Camino del Sepher Yetzir ah que corresponde a Malkuth se llama "La Inteligencia Resplandecient e", porque se exalta sobre toda cabeza y se sienta en el trono de Bina h. Ilumina el Esplendor de todas las Luces—el ZOHAR ME-OUROTH—y hace descender la corriente del Influjo Divino desde el Príncipe de los Rostros, el Gran Arcángel Metatrón.

PARTE 3: El Cierre

Dirígete a la parte Este del Salón. Allí la forma divina de Osiris traza ante ti e l símbolo de la cruz circundada, otorgándote el cargo de Hierofante. Adoptan do la forma oficial del Hierofante, tocas y dices:

> Adoremos al Señor y Rey de la Tierra. (Gira hacia el Este y visualiza el triángulo de la Tierra. Di:) ADONAI HA-ARETZ, ADONAI MELEKH, Bendito sea Tu nombre por las edades incontables. Amén. (Haz la S eñal de Zelator.)

Ve Deosil hacia el Norte. Párate frente al centro de la Tabla de la Tierra. Visualiza al resto de las formas oficiales/divinas colocándose en posición de hexagrama detrás de ti. Hiereu s toma su lugar a la derecha y ligeramente detrás de ti. Hegemon toma su lugar a la izq uierda y ligeramente detrás de ti. Stolistes se alinea detrás de Hiereus y Dadouchos se ali nea detrás de Hegemon. El Keryx está detrás de ti. Recita la Oración de los Gnomos o Esp íritus de la Tierra:

> Oh Rey Invisible, Que, tomando la Tierra como Fundación, vaciaste sus profun didades para llenarlas con Tu Poder Todopoderoso. Tú cuyo Nombre sacude l os Arcos del Mundo. Tú que haces fluir los Siete Metales en las venas de las rocas, Rey de las Siete Luces, Recompensador de los Trabajadores subterráne os, guíanos hacia el deseable Aire y hacia el Reino del Esplendor. Vigilamos y laboramos sin cesar, buscamos y esperamos, por las doce piedras de la Ciu dad Santa, por los talismanes enterrados, por el Eje de la Piedra Imán que p asa por el centro de la Tierra—¡Oh Señor, Oh Señor, Oh Señor! Ten piedad de los que sufren. Expande nuestros corazones, desata y eleva nuestras mentes , ensancha nuestras naturalezas.
>
> ¡Oh Estabilidad y Movimiento! ¡Oh Oscuridad velada en Brillo! ¡Oh Día ve stido de Noche! ¡Oh Maestro que nunca retienes el salario de Tus Obrer os! ¡Oh Blancura Plateada—Oh Esplendor Dorado! ¡Oh Corona de Diaman te Vivo y Armonioso! Tú que llevas los Cielos en Tu Dedo como un anillo de Zafiro! Tú que escondes bajo la Tierra en el Reino de las Gemas, la maravillosa Semilla de las Estrellas! Vive, reina, y sé Tú el Eterno Dispens ador de los Tesoros de los cuales nos has hecho los Guardianes.

Por la autoridad del cargo de Hierofante otorgado por Osiris, destierra los poderes de la Tabla de la Tierra. Traza con el Cetro de Poder un gran círculo frente a la Ta bla. Luego dibuja el pentagrama de destierro del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces, vibra "NANTA" (en-nah-en-tah). Traza el sigilo de la rueda del Espíritu en el centro e intona "AGLA" (Ah-gah-lah). Haz la Señal de Inversión de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama de destierro de la Tierra. Mientras lo haces, vibra el nombre "EMOR DIAL HECTAGA" (Ee-mor Dee-ahl Hect-tay-gah). Dibuja el sigilo de Tauro en el centro e intona "ADONAI." Haz la Señal de Zelator.

(Da la Licencia para Partir diciendo:) Partid en paz a vuestros moradas. Que la bendición de Adonai esté sobre vosotros. Que haya paz entre nosotros, y estad preparados para venir cuando se os llame. (Devuelve el oficio de Hierofante a la forma divina de Osiris.)

La diosa Thmê viene a vuestro lado. Ambos camináis hacia la estación de Dadouchos donde Thmê traza la figura de la cruz y el triángulo. La forma divina de Thaum-Esh-Neith saluda con el Signo de Proyección—Thmê responde con el Signo del Silencio. La forma divina de Thaum-Esh-Neith se desvanece lentamente de la vista. De esta manera, Thmê libera todas las formas divinas en el Salón: Auramoouth, Anubis, Horus, Osiris y las formas divinas en el Dais. Todas las entidades astrales en el Salón comienzan a desvanecerse de la vista.

Thmê misma es una vez más la última forma divina en disolverse. Agradecéis a la diosa por guiaros en el Salón Zelator. Luego trazáis las figuras de la cruz y el triángulo ante ella. Ella os saluda con el Signo de Proyección. Respondéis con el Signo del Silencio. Retirad el rayo blanco que había activado la forma divina de vuelta a vuestro centro del corazón. Realizad la Cruz Cabalística una última vez para equilibrar todas las energías dentro de vuestra esfera de sensación.

Tomad la espada y realizad el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

(Id al Este y decid:) En el Nombre de ADONAI MELEKH, declaro este templo debidamente cerrado en el grado de Zelator. (Dad la batería de golpes: 4-3-3. Id a la estación de Hiereus y dad la batería: 4—3—3. Haced lo mismo en la estación de Hegemon: 4-3-3. Dad el Signo de Zelator al salir del templo.) El rito ha terminado.

La Segunda Conferencia de Conocimiento

SECCIÓN 1: Astrología Básica—Las Casas

Una "casa" es un arco (una porción de una línea curva) que representa una doceava parte de la rueda zodiacal. Espacialmente, las casas tienen 30 grados cada una, una doceava parte del círculo de 360 grados. Mientras que los Signos en un horóscopo son divisiones fijas de los cielos, las casas son secciones relativas de los cielos que dependen del tiempo y lugar del nacimiento de un individuo. La rotación de la Tierra hace que los Planetas y los Signos pasen diariamente por las doce casas. La primera casa comienza en 0° del Ascendente.

Una casa simboliza un área básica de actividad. La interpretación de las casas varía cuando están habitadas por Planetas. 32 Cada casa está regida por uno de los Planetas y es influenciada por uno de los Signos Zodiacales.

---

32 Tenga en cuenta que aunque una casa no siempre contenga un planeta, no significa que no hay actividad en esa región.

El Signo que está en el horizonte Este en el momento del nacimiento se llama Signo A scendente o Ascendente. Dado que las casas nunca alteran su posición con respecto a la Tierra, el Ascendente o cúspide de la primera casa está siempre en el horizonte Este, donde el Sol sal e diariamente. El Descendente o cúspide de la séptima casa está siempre en el horizonte Oeste donde el Sol se pone.

El Medio Cielo (latín: medium coeli), también llamado MC, es la cúspide de la décima casa en la parte superior o punto Sur de una carta Zodiacal. Opuesto a esto está el IC (del latín: imum coeli, los cielos más bajos) o cúspide de la cuarta casa en el punto más bajo o más al Norte en la carta.

Cúspide: Una cúspide es una línea imaginaria que separa un Signo de los Signos a dyacentes, y una casa de sus casas adyacentes. Es un pequeño arco en proximidad cercana a la línea límite entre Signos y casas vecinas, lo que causa incertidumbre sobre la ubicació n e influencia del Planeta en un momento particular. Un Planeta en una cúspide entre casa s puede ser influenciado por ambas casas (y Signos) afectadas por la cúspide. Un Planeta n atal es más fuerte en una cúspide que en los grados posteriores de una casa. Decanato o Decán: Un arco de diez grados o subdivisión de la rueda Zodiacal. Una casa conti ene tres decanatos, que se llaman primer, segundo y tercer decán. Hay un total de 36 dec anatos en una rueda Zodiacal.

División de Casas por Elemento

Dado que a cada casa se le asigna uno de los doce signos, las casas pueden ser categori zadas de acuerdo con el Elemento regente de los signos:

Casas de Fuego

Primera, quinta y novena casas. Las personas con varios Planetas en casas de Fuego son energéticas, motivadas, entusiastas, espirituales e inspiradoras.

Casas de Agua

Cuarta, octava y duodécima casas. Las personas con varios planetas en estas casas son emocionales, intuitivas y sensibles.

Casas de Aire

Tercera, séptima y undécima casas. Las personas con varios planetas en estas casas son sociables, comunicativas, inteligentes e interesadas en los demás.

Casas de Tierra

Segunda, sexta y décima casas. Las personas con varios planetas en estas casas son estables, prácticas y trabajadoras.

División de las Casas por Cualidad

Las casas, al igual que los signos, pueden definirse por cualidad en tres grupos de cuatro casas cada uno. Estas cualidades coinciden con las de los Signos Cardinales, Querúbicos y Mutables, pero en las casas se denominan Angular, Sucesiva y Cadente.

Casas Angulares

Primera, cuarta, séptima y décima casas. Estas corresponden a los Signos Cardinales. Los "ángulos" se refieren a los ejes del Horóscopo o los cuatro Puntos Cardinales (incluyendo el Ascendente, Descendente, MC e IC). Cuando un planeta está en una casa angular, su influencia se magnifica y tiene un gran potencial para una acción vigorosa.

Casas Sucesivas

Segunda, Quinta, Octava y Undécima casas. La palabra "sucesivas" implica que siguen o suceden a las casas Angulares. Al igual que los Signos Querúbicos, proporcionan estabilidad y determinación. Son conocidas como las casas Financieras.

Casas Cadentes

Tercera, Sexta, Novena y Duodécima casas. Estas corresponden a los Signos Mutables. No son ni dinámicas como las casas Angulares ni estables como las casas Sucesivas, sino que son adaptables y complacientes. A menudo se les denomina las casas Mentales.

PRIMERA CASA

Elemento: Fuego Calidad: Angular

Signo Natural: Aries Regente Natural: Marte

Palabra clave: IDENTIDAD

El cúspide de la primera casa es uno de los puntos más importantes de una carta natal. Es una casa de comienzos y apariencias. Muestra la disposición natural y la personalidad, y representa el cuerpo físico y la perspectiva primaria sobre la vida.

SEGUNDA CASA

Elemento: Tierra Calidad: Sucesor

Signo Natural: Tauro Regente natural: Venus

Palabra clave: VALORES

La segunda casa alude a los recursos, posesiones, valores, capacidad de ganar y asuntos fi nancieros. Se refiere a talentos internos, autoestima, libertad individual y ganancia o pérdid a material.

TERCERA CASA

Elemento: Aire Calidad: Cadente

Signo Natural: Géminis Regente natural: Mercurio

Palabra clave: CONCIENCIA

La tercera casa representa la comunicación, el transporte, los viajes cortos, las habilidades me ntales, la capacidad de aprendizaje, la educación primaria y los hermanos y hermanas. Represe nta la parte consciente y objetiva de la mente.

CUARTA CASA

Elemento: Agua Calidad: Angular

Signo natural: Cáncer Regente Natural: Luna

Palabra clave: SEGURIDAD

La cuarta casa representa el hogar, los padres, la base del carácter, la herencia y la ascendencia. Muestra la propiedad, bienes raíces, el padre que tuvo mayor influencia en un individuo, los últimos años de la vida y los finales.

QUINTA CASA

Elemento: Fuego Calidad: Sucesor

Signo natural: Leo Regente natural: Sol

Palabra clave: CREATIVIDAD

La quinta casa es la casa del amor dado a otro, el romance, el placer, los asuntos amorosos, los entretenimientos, los deportes, las especulaciones, la originalidad y la creatividad. Muestra a los hijos, los asuntos sociales y las habilidades artísticas.

SEXTA CASA

Elemento: Tierra Calidad: Cadente

Signo natural: Virgo Regente natural: Mercurio

Palabra clave: DEBER

La sexta casa caracteriza el trabajo, el servicio prestado, el empleo, la salud, la dieta, la higiene, la vestimenta y los hábitos personales. También muestra a los dependientes, mascotas, tíos y tías.

SÉPTIMA CASA

Elemento: Aire Calidad: Angular

Signo natural: Libra Regente natural: Venus

Palabra clave: COOPERACIÓN

La séptima casa describe los matrimonios, asociaciones, contratos, acuerdos y todos los tratos con el público. Muestra la cooperación o la falta de cooperación con otros, agentes personales, enemigos abiertos y abuelos.

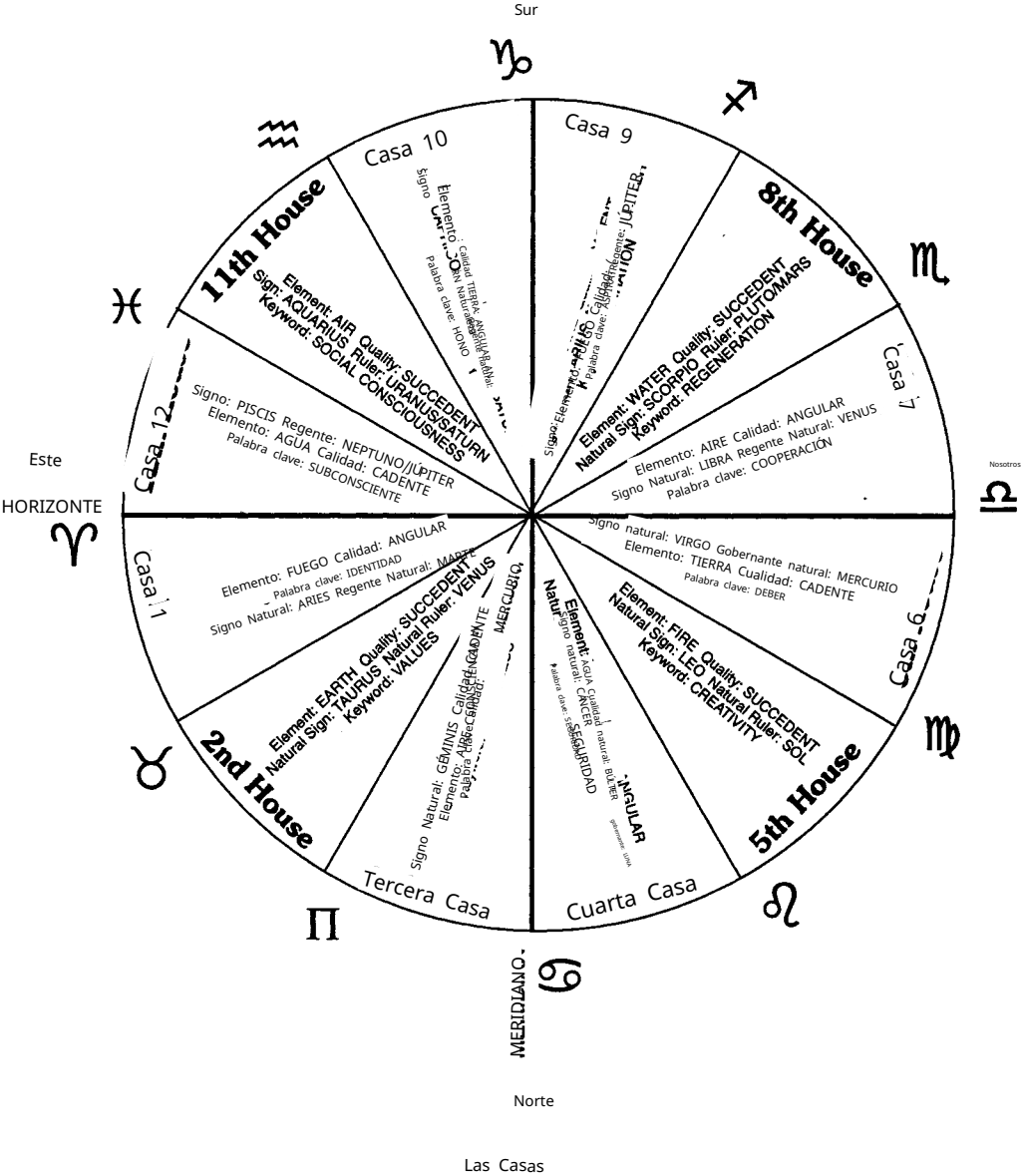
OCTAVA CASA

Elemento: Agua Calidad: Sucesor

Signo natural: Escorpio Gobernante natural: Plutón (y Marte)

Palabra clave: REGENERACIÓN

La octava casa delimita la regeneración espiritual y física, secretos, asuntos ocultos, factores ocultos, sexo, renacimiento, degeneración y muerte. Muestra el apoyo moral, financiero y espiritual recibido de otros, así como herencias, testamentos, fideicomisos y bienes del cónyuge. Se conoce como la casa de la cirugía y, en conjunto con la sexta casa, describe tipos de enfermedades.


Sur
Este
HORIZONTE
Nosotros
Norte
Las Casas
Casa 10
Casa 9
8th House
Casa 7
Casa 6
5th House
Cuarta Casa
Tercera Casa
2nd House
Casa 1
Casa 12
11th House
Element: AIR Quality: SUCCEDENT
Sign: AQUARIUS Ruler: URANUS/SATURN
Keyword: SOCIAL CONSCIOUSNESS
Signo: PISCIS Regente: NEPTUNO/JÚPITER
Elemento: AGUA Calidad: CADENTE
Palabra clave: SUBCONSCIENTE
Element: WATER Quality: SUCCEDENT
Natural Sign: SCORPIO Ruler: PLUTO/MARS
Keyword: REGENERATION
Elemento: AIRE Calidad: ANGULAR
Signo Natural: LIBRA Regente Natural: VENUS
Palabra clave: COOPERACIÓN
Signo natural: VIRGO Gobernante natural: MERCURIO
Elemento: TIERRA Cualidad: CADENTE
Palabra clave: DEBER
Element: FIRE Quality: SUCCEDENT
Natural Sign: LEO Natural Ruler: SOL
Keyword: CREATIVITY
Element: EARTH Quality: SUCCEDENT
Natural Sign: TAURUS Natural Ruler: VENUS
Keyword: VALUES
Elemento: FUEGO Calidad: ANGULAR
Palabra clave: IDENTIDAD
Signo Natural: ARIES Regente Natural: MARTE
Signo Natural: GÉMINIS Calidad: CADENTE
Elemento: AIRE Calidad: ANGULAR
Palabra clave: SEGURIDAD
Signo natural: CÁNCER
Palabra clave: SEGURIDAD
MERIDIANO

NOVENA CASA

Elemento: Fuego Calidad: Cadente
Signo Natural: Sagitario Regente natural: Júpiter
Palabra clave: ASPIRACIÓN

La novena casa caracteriza la filosofía y la conciencia superior. Representa ideales, ética, religión, intuición, espiritualidad, visiones, aprendizaje superior y estudio mental. También representa viajes de larga distancia, nietos, suegros y asuntos extranjeros.

DÉCIMA CASA

Elemento: Tierra Calidad: Angular
Signo Natural: Capricornio Regente natural: Saturno
Palabra clave: HONOR

La décima casa revela estatus, reputación, fama, profesión y posición en la comunidad. Representa el ego, la ambición, los logros, honores, promociones, influencia, autoridades, actividades sociales y comerciales. Aquí encontramos al padre distinto del indicado en la cuarta casa.

UNDÉCIMA CASA

Elemento: Aire Calidad: Sucesor
Signo Natural: Acuario Regente natural: Urano (y Saturno)
Palabra clave: CONCIENCIA SOCIAL

La casa undécima indica amigos, conocidos, todas las relaciones no emocionales. Muestra metas, deseos, esperanzas y anhelos, amor recibido, intereses humanitarios, hijos adoptivos, organizaciones relacionadas con la carrera y circunstancias fuera del control de uno.

DUODÉCIMA CASA

Elemento: Agua Calidad: Cadente
Signo Natural: Piscis Gobernante Natural: Neptuno (y Júpiter)
Palabra clave: SUBCONSCIENTE

La duodécima casa representa fortalezas ocultas, peligros y debilidades, así como limitaciones, tristezas, secretos, enemigos ocultos, autodestrucción, lugares de confinamiento y asuntos clandestinos. Es la casa del subconsciente y de la deuda kármica. La Duodécima casa es conocida como el basurero del horóscopo porque es aquí donde las personas tienden a ocultar sus problemas.

Los Meridianos

Los meridianos son líneas trazadas en una carta zodiacal que ayudan a interpretar mejor el horóscopo. El eje horizontal de la carta se conoce como el horizonte o ecuador, y el eje vertical se conoce como el meridiano. Cada eje divide la carta en dos mitades.

El eje del Horizonte alude a la conciencia. Separa el horóscopo en secciones de Día y Noche, porque divide la carta a lo largo del eje Amanecer-Ocaso (Este-Oeste) de 6 A.M. a 6 P.M. Como regla general, la mitad diurna (mitad superior) de la carta sim-

Simboliza la objetividad y las tendencias extrovertidas, mientras que la mitad nocturna alude a el instinto, la subjetividad y las tendencias introvertidas.

El Meridiano o eje vertical se refiere a la fuerza. Separa la carta en secciones Este y Oeste desde el mediodía hasta la medianoche. Este eje divide los Planetas en Planetas Ascendentes y Planetas Descendentes. Un gran número de Planetas ascendentes en la mitad Este denotan una Voluntad libre y fuerte—es la encarnación de una siembra o plantación. Numerosos Planetas descendentes en la mitad Oeste indican flexibilidad e involucramiento con el futuro de otros—es una indicación de una encarnación de cosecha.

SECCIÓN 2: Alquimia Básica

La palabra Alquimia es un término árabe compuesto por el artículo al y el sustantivo khemi. Esta última palabra se relaciona con Khem, el nombre copto de Egipto. Por lo tanto, Alquimia significa "lo que pertenece a Egipto". Así, las palabras Alquimia y química son un recordatorio del legado científico de Egipto. Otro posible origen de la palabra es el griego cheo que significa "yo vierto" o "yo echo": una palabra usada frecuentemente en referencia a los antiguos metalúrgicos griegos que usaban muchas fórmulas alquímicas.

Juntas, la Alquimia y la Astrología son dos de las ciencias más antiguas conocidas por la humanidad. Los campos especializados de la herboristería, mineralogía, ciencia natural, química y medicina evolucionaron todos de la ciencia madre conocida como Alquimia.

La leyenda dice que el dios Hermes fue el fundador de la Alquimia. El texto alquímico temprano más significativo fue la Tabla Esmeralda de Hermes Trismegisto, también llamada Tabula Smaragdina. Nadie está completamente seguro de quién fue el primer alquimista, aunque el primer grupo en aprender y trabajar con el arte fueron los herreros. Quizás el alquimista más conocido fue Paracelso, quien anunció que el objetivo principal de la Alquimia debería ser curar enfermedades. Él inició lo que más tarde se convertiría en la ciencia de la farmacología.

El cuerpo externo de la Alquimia es la química. De hecho, es el antecesor de la química moderna. Pero además de ser una ciencia, este arte antiguo es también una filosofía. La Alquimia es una ciencia basada en la multiplicación y el fenómeno natural del crecimiento—es el proceso de aumentar y mejorar lo que ya existe. La Alquimia es evolución—el aumento de vibraciones.

Los practicantes del arte consideraban a la Naturaleza como la mayor alquimista de todas, causando que las semillas latentes de toda la vida se multipliquen y crezcan mediante el acto de transmutación. Un objetivo de los Alquimistas era llevar a cabo en el laboratorio, tan lejos como fuera posible, los procesos que la Naturaleza realiza en el plano terrestre. No solo intentaban duplicar estas operaciones naturales, sino que trataban de reproducirlas en un período de tiempo comparativamente corto acelerando—procesos que la Naturaleza tarda vastas cantidades de tiempo en manifestar.

Los principios básicos de la Alquimia son los siguientes:

1. El universo tiene un origen divino. El cosmos es una emanación de un Ser Divino Absoluto Único. Por lo tanto, Todo es Uno.

2. Toda manifestación física existe en virtud de una Ley de Polaridad o Dualidad. Cualquier concepto puede definirse suficientemente en relación con su opuesto: masculino/femenino, sol/luna, espíritu/cuerpo, etc.

3. Toda manifestación física, ya sea Vegetal, Animal o Mineral (los llamados Tres Reinos), está compuesta por Espíritu, Alma y Cuerpo: los tres Principios Alquímicos. 4. Todo trabajo Alquímico, ya sea trabajo práctico de laboratorio o Alquimia espiritual, consiste en tres procesos evolutivos básicos: Separación, Purificación y Cohobación (o recombinación). Estos tres procesos evolutivos también son obra de la Naturaleza.

5. Toda la materia está compuesta por los cuatro Elementos: Fuego (energía térmica), Agua (líquido), Aire (gas) y Tierra (sólido). El conocimiento y uso hábil de los cuatro Elementos es una parte esencial del trabajo Alquímico.

6. La Quintaesencia o Quinta Esencia está contenida dentro de los cuatro Elementos pero no es uno de ellos. Es uno de los Tres Principios Esenciales, también llamado Mercurio Filosófico.

7. Todo se mueve hacia su estado predestinado de perfección.

En su definición popular (limitada), la Alquimia es una ciencia empírica que se ocupa de la transmutación de metales básicos en oro. Para muchos, la palabra Alquimia evoca la imagen de un laboratorio rudimentario donde pseudo-científicos imprudentes trabajan para convertir el plomo en oro con el fin de pasar sus vidas viviendo en un estado de lujo. Sin embargo, la verdadera definición de la Alquimia abarca la doctrina de la transformación de la humanidad a un nivel superior. Los tratados de Alquimia no son solo de naturaleza química, sino también mística y mágica. Ciertamente, muchos Alquimistas dejaron una gran cantidad de información para demostrar que una versión de la Alquimia era principalmente práctica y química en naturaleza. Por otro lado, el interés principal de muchos filósofos Alquímicos era espiritual. Estos Alquimistas no buscaban simplemente la sustancia del oro, sino que buscaban dar la cualidad del oro a su propio ser—transmutar los metales básicos (partes groseras y impuras de su propia naturaleza) en oro espiritual (sabiduría). Para ellos, el oro, el metal que nunca se empaña y no puede ser corrompido por el Fuego o el Agua, era un símbolo de iluminación y salvación.

La Alquimia es el Arte y la Ciencia de la transformación. Este no es un arte fácil de entender, pues el medio primordial de expresión Alquímica es a través del uso de alegorías y símbolos mitológicos, que pueden interpretarse simultáneamente tanto a nivel material como espiritual. El objetivo principal de la Alquimia es llevar todas las cosas, incluida la humanidad, a su estado predestinado de perfección. Para ello, la teoría Alquímica

establece que la Sabiduría Eterna permanece latente, dormida y oscura en la humanidad mientras exista un estado mundano de ignorancia y superficialidad. El objetivo de la Alquimia es descubrir esta Sabiduría Interior y eliminar los velos y obstáculos entre la mente y su Fuente Divina intrínsecamente pura.

Es esta Alquimia espiritual, en contraposición al arte puramente químico, lo que enfatiza la Golden Dawn. La iniciación de un aspirante a mago en el grado de Neófito comienza el proceso alquímico espiritual. El Neófito es el material base que será transmutado por la Obra (o Arte) del Camino Hermético. Las iniciaciones posteriores en los grados Elementales son análogas a los procesos de separación y purificación. La iniciación en los grados de Portal y Adepto representa la cohabitación o recombinación de los componentes elementales de la psique del mago en un todo purificado. Sin embargo, el proceso no termina ahí. El Adepto debe incorporar la Quintaesencia en su ser, una tarea que puede llevar toda una vida lograr. Esta Gran Obra o búsqueda del oro espiritual es una empresa larga. Aunque la meta pueda estar distante, cada paso en el Camino es infinitamente gratificante.

Las etapas del proceso filosófico de la transmutación alquímica están simbolizadas por cuatro colores diferentes: negro (culpa, origen, fuerzas latentes) para la "Materia Prima", un símbolo del Alma en su condición original, o la organización elemental de posibilidades inherentes; blanco (obra menor, primera transmutación, mercurio); rojo (azufre, pasión); y finalmente oro (pureza espiritual).

Existen tres sustancias fundamentales en la ciencia de la Alquimia que existen en todas las cosas. Los nombres y símbolos alquímicos de estos Tres Principios (Tria Principia) de la Naturaleza son:

Azufre Mercurio Sal

Estas sustancias no deben confundirse con sustancias ordinarias del mismo nombre. Esta tríada de Principios puede considerarse como un todo indivisible. Sin embargo, este estado unificado existe solo antes de la purificación del arte alquímico (el proceso de aprendizaje), cuyo propósito es diferenciar entre estos principios y su base homogénea. Los tres componentes son entonces purificados mediante el arte y recombinados en un todo más exaltado.

El Principio del Azufre

(Copto-Then, Griego-Theion, Latín-Azufre) Este es el principio dinámico, expansivo, volátil, ácido, unificador, masculino, paternal y ardiente. El azufre es el impulso emocional, sentimental y apasionado que motiva la vida. Es simbólico del deseo de cambio positivo y del calor vital. Todo el acto de transmutación depende de la correcta aplicación de este principio vibrante. El fuego es el elemento crucial en la ciencia de la Alquimia. El azufre es el alma esencial.

En la alquimia práctica, el azufre suele extraerse del mercurio por destilación. El azufre es el aspecto estabilizador del mercurio, del cual se extrae y al que se disuelve de nuevo.

En la alquimia mística, el Azufre es el aspecto cristalizador de la inspiración comenzada por el Mercurio.

El Principio de la Sal

(Copto—Hemou, Griego-Hals, Latín-Sal) Este es el principio de la sustancia o forma, concebido como un cuerpo mineral pesado e inerte que forma parte de la naturaleza de todos los metales. Es la tendencia a endurecerse, fijarse y contraerse, así como la cristalización. La sal se refiere al vehículo en el que se fundamentan las propiedades del Azufre y el Mercurio. La sal es el corpus esencial o Cuerpo. A veces se la denomina Tierra.

El Principio del Mercurio

(Copto—Thrim, Griego-Hydrargos, Latín-Mercurius) A veces se le llama Mercurio Cúprico. Este es un principio acuoso y femenino que se relaciona con el concepto de conciencia. El Mercurio es el Espíritu universal o fuerza vital que impregna toda la materia viva. Este principio fluido y creativo es simbólico del acto de transmutación: es el agente transformador del proceso alquímico. El Mercurio es el Espíritu esencial, el más importante de los Tres Principios, que media entre los otros dos, modificando sus tendencias extremas.

En la alquimia práctica, el Mercurio tiene dos estados, ambos líquidos. El primero (volátil) es anterior a la eliminación del Azufre. El segundo (fijo) es después de que el Azufre ha sido reincorporado. Este estado final y estabilizado a veces se denomina Fuego Secreto o Mercurio Preparado.

Los Elementos Alquímicos

Primus-TERRA: El Primer Elemento de la Tierra. Esencia de vida. Es un producto de la Naturaleza. Secundus AQUA: El Segundo Elemento del Agua. Vida eterna a través de la división cuádruple del universo.

Tertius AER: El Tercer Elemento del Aire. Poder a través de una conexión con el Elemento Espíritu.

Quartus—IGNIS: El Cuarto Elemento del Fuego. Transmutación de la materia.

Los Metales

Los metales atribuidos a los Planetas en la Alquimia son los siguientes:33

Símbolo	Inglés	Latín	Planeta
♄	PLOMO	Plumbum	Saturno
♃	ESTAÑO	Stannum	Júpiter
♂	HIERRO	Ferrum	Marte
☉	ORO	Sol	Sol
♀	COBRE/BRONCE	Cobre	Venus
☿	MERCURIO	Argentum Vivum	Mercurio
☽	PLATA	Argentum	Luna

33 Los sigilos alquímicos de los metales son los mismos que los de los planetas.

La visión del alquimista sobre los metales es muy diferente a la del metalúrgico. El primero ve a los metales como seres vivos iguales a los animales y vegetales. Y como todas las cosas en la naturaleza, ellos experimentan una evolución natural de nacimiento, crecimiento y aumento. Los metales contienen su propia "semilla" para un crecimiento posterior. Bajo diferentes condiciones, esta semilla puede transformarse, pero solo a través de la naturaleza. Por eso, en muchos tratados alquímicos, se le dice al practicante una y otra vez que deje que el trabajo de transformación avance en varias etapas de forma natural, "sin la imposición de manos."☒

Términos y símbolos alquímicos

ACETUM PHILOSOPHORUM: Un sinónimo de "leche de virgen", Mercurio Filosófico o "Fuego Secreto".

ADÁN: El hombre arquetípico. El ánima.

TIERRA ADÁMICA: El "Elemento Primal" o el "verdadero aceite de Oro" que está solo una vez separado del Elemento homogéneo puro.

ADROP: Plomo filosófico o antimonio.

AERIS: Elemental Aire.

AES HERMETIS: un término para Mercurio. Se dice que es "la cosa que contiene la cosa" contenido.

AESCH MEZAREPH (hebreo): "El Fuego Purificador." Una obra alquímica/cabalística recopilada de La Kabalah Denudata de Knorr Von Rosenroth.

AID: Vapor o vapor.

AIRE: En la alquimia práctica, esto se refiere al vapor que surge de los metales.

MATRIMONIO ALQUÍMICO: La culminación de la Gran Obra. La unión del Rey y la Reina.

ALBEDO: Un estado donde la materia está inmaculada y ya no es susceptible a la descomposición.

ALCAHEST: Fuego Secreto. Un solvente líquido universal.

ALEMBROTH: Sal Filosófica. Sal del Arte. Parte de la naturaleza de los metales.

ALEACIÓN: Combinación. La unión del Fuego y el Agua, masculino y femenino.

ALOOHOP: El Elemento Tierra en su estado incorpóreo. También Tierra del Espíritu.

AMALGAMA: Mezcla de metales mediante fusión.

AMRITA: La Primera Materia transmutada.

AN: El Padre, o Azufre.

ANIMA: La porción femenina de la psique masculina. La personalidad interior.

ANIMUS: La porción masculina de la psique femenina.

ANSIR: El Hijo, o Mercurio.

ANSIRARTO: El Espíritu Santo de la Trinidad, o Sal.

ANTIMONIO: Un veneno que en ciertas dosis actúa como un poderoso remedio medicinal. Esta sustancia también es una paradoja química, ya que posee todas las propiedades de un metal blanco aunque a veces aparece como un no metal. Se obtiene a partir de un sulfuro conocido como estibnita calentándolo con hierro. (Existen cuatro formas de antimonio: un metal gris, un hollín negro, un amarillo inestable y una plata explosiva.)

APR (Hebreo): Polvo o Ceniza.

AQUA: Agua Elemental.

AQUA PERMANENS: El "Agua Imperecedera o Duradera". El Mercurio de los Filósofos. Sol y Luna disueltos y unidos.

AQUA VITAE: Alcohol. Secreciones femeninas.

AQUILA PHILOSOPHORUM: El "Águila de los Filósofos." El Mercurio de los metales descrito como una "naturaleza metálica reducida a su Primera Materia."

ARCHAEUS: La esencia oculta en la Primera Materia que debe ser extraída.

ARGENT VIVE: "Fuego Secreto," Mercurio del Filósofo; también llamado "plata viva," el disolvente universal de todos los metales.

ATENUADO: Hecho delgado.

AUR (hebreo): Luz.

AZOTH: La Medicina Universal a la que están relacionadas todas las cosas, que contiene en sí misma todas las demás medicinas. También es el término para el Mercurio de cualquier cuerpo metálico. También considerado como un Espíritu viviente. La Quintaesencia. Agua del Espíritu.

AURUM ALBUM: Oro blanco.

BAETYLUS: Una piedra viva que contiene un espíritu.

BALSAMUM VITAE (El Bálsamo de la Vida): Una combinación de calor natural y humedad radical. En la alquimia mística simboliza la compasión, el amor y la revitalización.

BASILISCO: Una criatura con el cuerpo de serpiente o dragón y la cabeza y garras de un gallo. Simboliza una naturaleza dual o una naturaleza elemental conflictiva.

MURCIÉLAGO: Androginia. Naturaleza doble.

BAÑO DE VENUS: Vagina.

BAÑARSE: Purificación mediante la limpieza.

OSO: La Nigredo de la Primera Materia.

ABEJA: Alma. Pureza. Renacimiento.

DECAPITACIÓN: Comprensión que la naturaleza impone al alma a través de la prueba y sufrimiento. Separación que supera el cuerpo físico.

BENNU: El Fénix egipcio. Un símbolo de la Piedra Filosofal.

DRAGÓN NEGRO: Muerte, putrefacción, descomposición.

SANGRE: Espíritu.

SANGRE DEL LEÓN ROJO: Fluido masculino.

LIBRO: Universo.

ARCO: Combinación de masculino y femenino. El creciente de Luna como lo femenino, la emisión de la flecha como lo masculino.

ALIENTO: Esencia de vida.

CADUCEO: El poder de la transformación. Unión de los opuestos.

CAPUT MORTEM: El extremo final de la materia. Producto de desecho.

CAUDA PAVONIS: La cola del pavo real.

CALDERO (tetera, copa o cáliz): Fertilidad. El Útero. Poder transformador.

CADENA: Lo que ata.

CAOS: El Vacío. La división cuádruple de la Primera Materia.

NIÑO: Potencial.

CHMO: Fermentación.

CHOL: Arena.

CINABRIO: El producto de la interacción productiva entre los principios masculino y femenino. El Oro Vivo.

NUBE: Gas o vapor.

COLEUM: Ser vivo perfecto. También llamado Virtus.

CONJUNCTIO SOLIS ET LUNA: La unión del Sol y la Luna. Unión de opuestos.

ESTADO CORPÓREO: Materialidad o estado físico de la existencia.

CORPUS: Sustancia alquímica. El inconsciente.

CRUZ: Descenso del Espíritu a la materia. Una división equilibrada en cuatro partes. Un símbolo del hombre.

CORONA: Realeza o soberanía.

NIÑO CORONADO: La Piedra de los Filósofos.

ORBE CORONADO: La Piedra Filosofal.

CRUCIFIXIÓN: Purificación de todas las impurezas.

CUPELLATION: Proceso metalúrgico para probar el oro.

CIPRÉS: Muerte. Órgano masculino.

DAGA: Lo que perfora y descompone la materia.

DIENECH: Agua fija.

PERRO: Mercurio filosófico.

PERRO Y LOBO: La naturaleza dual del Mercurio.

ÁGUILA DE DOS CABEZAS: Mercurio masculino y femenino.

PALOMA: Espíritu de la vida.

SANGRE DE DRAGÓN: Cinabrio. Sulfuro de mercurio.

SEQUEDAD: Fuego solar. Principio masculino.

ÁGUILA (También halcón o fálcon): Sublimación. Mercurio en su estado más exaltado. Un emblema de conocimiento, inspiración y un signo de la Obra completada. TIERRA:

En la Alquimia práctica, a menudo se refiere a los metales como Tierra.

EGG: El Vaso Hermético sellado en el cual se completa la obra. Símbolo de creación.

ELECTRUM: Un metal que contiene todos los metales atribuidos a los siete Planetas.

ELIXIR DE LA VIDA: Derivado de la Piedra Filosofal, se dice que el Elixir confrecer inmortalidad y restaurar la juventud.

EMPERADOR: El Rey. El principio activo y volátil.

EMPRESS: El principio pasivo y fijo.

EVE: La arquetípica femenina. El ánima.

PADRE: El Sol o principio masculino.

INMUNDICIA: Los productos de desecho e impurezas extraídos de la materia. Caput Mortem. Lo Grosero.

PESCADO: Sustancia arcana.

OJOS DE PEZ: La piedra en las primeras etapas de la evolución.

CARNE: Materia.

VUELO: El acto de trascendencia. Ascenso a un nivel superior.

FLOR DE ORO: Renacimiento espiritual. Elixir de la vida.

FETO ESPAGÍRICO: La etapa del proceso alquímico cuando la materia hereda el Espíritu.

Tonterías sin sentido introducidas por Cicerón. ¿Por qué como 1=10 necesitas aprender esto?

No tengo ni idea...

FORJA: El poder transmutador del Fuego sagrado del horno.
FUENTE: La fuente de la Vida Eterna. Fuente maternal.
FRUTA: Esencia. Inmortalidad.
RANA: La Primera Materia. El origen de la materia física.
JARDÍN: Paraíso.
CINTURÓN: Lo que ata.
GLUTEN: Fluidos femeninos.
GLUTINUM MUNDI: El pegamento del mundo. Lo que une cuerpo y mente.
CABRA: El principio masculino.
ORO: La meta de la Gran Obra. Perfección y armonía. Equilibrio completo de masculino y femenino.
GANSO: Naturaleza.
GRIAL: La Piedra de los Filósofos. Inmortalidad.
GRANO (Cebada, grano, semilla): La semilla de la vida. La renovación de la vida. El núcleo.
GRAN OBRA: La consecución del más alto grado posible de perfección. La Unión del Universo Menor con el Universo Mayor (Microcosmos y Macrocosmos).
GRAN REY: La culminación del Magnum Opus. Logro.
LEÓN VERDE: El tallo y la raíz de la esencia radical de los metales. Energía cruda y no purificada de la naturaleza. Símbolo de la fuerza viva que debe buscarse en la Materia Prima. Se relaciona con el Fuego de Venus y el Mercurio Filosófico. El comienzo de la obra.
PELO: Fuerza. Esencia de la vida.
HERMAFRODITA: Unión de lo masculino y lo femenino.
HERMES: Mercurio.
HIEROS GAMOS: Unión divina. Conjunción.
MIEL: Iniciación. Inmortalidad.
RELOJ DE ARENA: Paso fugaz del tiempo
HUMIDUM RADICALE: Humedad radical. Humedad como bálsamo.
HIDROLITO: Piedra de agua. La Piedra Filosofal.
HILE: La Prima Materia o Materia Prima. La sustancia primordial de la cual se crea todo el universo. Es una fusión de los cuatro Elementos y se considera igual a la Piedra Filosofal.
INCREATUM: Auto-generante.
IGNIS AQUA: Agua Ígnea. Alkahest.
IGNIS LEONIS: Fuego Elemental o el "Fuego del León".
IGNIS ELEMENATARIS: Azufre Alquímico.
JOY OF THE PHILOSOPHERS: Se refiere a esa etapa de la Gran Obra justo antes de la producción victoriosa de la Piedra de los Sabios. El éxito está prácticamente asegurado.
KIBRIC: La Primera Materia del Mercurio y todos los fluidos. De la cual se deriva el Mercurio.
KING: Rojo—El Hijo Qabalístico del Padre y la Madre Supernal. El rey también es conocido como Microprosopus o "Menor Rostro", que está centrado en Tiphareth. Análogo al Oro y al Sol. (Se relaciona con la Tinción Roja.)

LAC VIRGINIS: Leche de Virgen. Un término para el Agua Mercurial.

LAMP: Un Fuego espiritual continuo.

LANCE: Energía masculina.

LAPIS LUCIDUM ANGULARIS: "La piedra angular de la Luz." La Esencia suprema.

LAPIS PHILOSOPHORUM: La Piedra Filosofal. En la Alquimia práctica, esto es un polvo y no una piedra.

LATON: La Materia de la obra. La producción de la Piedra Filosofal en la etapa blanca.

LEO RUBEUS: El León Rojo.

LEO VIRDIS: El Mineral de Hermes. La Sangre del Azufre. El primer Mercurio del Oro, alterado por medio de la Luna. A veces llamado Agua Verde. También a veces se refiere al Vitriolo.

LILY: El principio femenino.

LION: Calor y acción sulfurosa.

LUNA: El nombre planetario para la Plata (pero en la Alquimia práctica esto a menudo se refiere a una mezcla de antimonio y hierro).

LUNA PHILOSOPHORUM: El puro Espíritu Alquímico viviente de Plata—la Esencia refinada de Calor y Humedad.

MAGNESIA: A veces se usa para talco, pero a menudo este término se refiere a una mezcla de metales.

MAGISTERIUM: Una cualidad tratada como una sustancia, o una operación para cultivar o enfatizar una cualidad. (Ejemplo: El Magisterio de los Principios-Separación. El Magisterio del Peso—para exaltar en peso.)

MAGNUM OPUS: La Gran Obra o obra maestra. Es el objetivo del proceso alquímico—es decir, alcanzar un estado purificado de perfección espiritual. La creación de la Piedra Filosofal. Iluminación.

MARE NOSTRUM: Nuestro Mar. El cuerpo físico.

MARRIAGE: Unión. Conjunción.

MATER METALLORUM: La "Madre de los Metales," también conocida como Plata Viva.

MATERIA LAPIDIS: Tinctura.

MATRIX: El lugar donde se desarrolla una sustancia. El útero. Un componente esencial de la realización, sin el cual el Espíritu no puede unirse a la materia.

MEDICINA CATHOLICA: Medicina Universal. El ánima.

MENSTRUUM: Ese material original del cual se derivan todos los metales. Este término también se usa para describir el Mercurio en el que se ha disuelto el oro. Usualmente describe un solvente en el proceso corpóreo de purificación del oro. Cualquier fluido que disuelve un sólido, a veces un catalizador. Calor suave constante que se mantiene durante cuarenta y dos días.

FUEGO MODERADO: Pasión sexual.

MYSTERIUM: La Esencia de la Naturaleza Interior.

MYSTERIUM MAGNUM: El Gran Misterio. La Primera Materia de Todas las Cosas. La Madre de todos los seres vivos finitos.

NATURA ABSCONDITA: La Naturaleza o Esencia Oculta.

NITRE: Salitre.

ROBLE: Un constituyente del Fuego Secreto.

OPUS: La obra. Sacar Orden del Caos.

ORBE: El mundo.

OUROBORUS: La serpiente que se muerde la cola. Indica la cualidad cíclica de la Obra.

PANACEA: La Medicina Universal obtenida de la Piedra.

PATER ET MATER REGIS: "El Padre y la Madre del Rey." La combinación de opuestos requerida para la producción de la Piedra Filosofal.

PAVO REAL: Un símbolo que anuncia que está ocurriendo una transformación. Los brillantes colores de la cola del pavo real (Cauda Pavonis) marcan el comienzo del proceso de integración, la formación del Mercurio Filosófico. Los colores variados que surgen durante el curso del trabajo que se asemejan a los colores del petróleo sobre una superficie mojada. (También un símbolo del Aire Elemental.)

PELÍCANO: Un símbolo de la idea de que la primera materia contiene en sí misma todo lo necesario para la transformación y purificación. 34 La etapa sacrificial del proceso Alquímico. Un recipiente utilizado en la Obra.

PIEDRA FILOSOFAL: Lapis Philosophorum. La Piedra de los Sabios. El Magnum Opus. El Rubí Celestial. Símbolo de la transmutación de la naturaleza inferior de la humanidad en el Ser Superior. Verdadera consecución espiritual e iluminación. La búsqueda de la Piedra Filosofal es la búsqueda de la verdad y pureza última. (También llamada el Elixir de la Vida o Tinctura.) En la Alquimia física, la Piedra es la fabricación de Oro a partir de un metal base. En la Alquimia mística es la transmutación de lo Inferior en lo Superior.

MERCURIO FILOSÓFICO: Un líquido claro y brillante a veces llamado Fuego Sófico o "Nuestro Mercurio." Se describe como "Agua que no moja las manos." Diferente del Mercurio "vulgar" o mercurio común. En la Alquimia práctica es el vapor de antimonio purificado por hierro. También llamado Mercurio Refinado o Preparado.

ESPERMA FILOSÓFICO: Fluidos masculinos.

AZUFRE FILOSÓFICO: El principio masculino.

FÉNIX: El ave del renacimiento y la recurrencia. Un símbolo de la resurrección alquímica. Indica la preparación de la Tinctura Roja de las fuerzas Solares, Azufre Filosófico. (También un símbolo del Fuego Elemental.)

POLVO DE PROYECCIÓN: El objetivo de la Obra Hermética que, al ser proyectado sobre metales, los transforma en Oro o Plata.

PRIMA MATERIA: La Primera Materia, el comienzo de la Obra, el metal base. El primer estado de la materia informe. La sustancia elemental de posibilidades inherentes que contiene los gérmenes, semillas o potencias de todas las cosas. Es una fusión de los cuatro Elementos y se considera igual a la Piedra Filosofal. También llamada Hyle.

---

34 La leyenda dice que el pelícano alimenta a sus crías con sangre de su propio pecho. Esto apunta a la idea alquímica de que el "agua" secreta se obtiene de la sustancia original y luego se devuelve a ella para iniciar el crecimiento.

PRIMUM ENS: "La Primera Esencia." Dividir el Primum Ens de la Prima Materia (Primera Materia), que proporciona un vehículo físico para la Primera Esencia, es uno de los objetivos principales de la Alquimia. Spiritus Mundi

. PRINCIPIA CHYMIA: Los tres Principios Alquímicos de Azufre, Sal y Mercurio. REINA: Blanca—La Novia Cabalística de Microprosopus, Malkuth—análoga a la Plata y la Luna. (Se relaciona con la Tinción Blanca.)

QUINTAESENCIA: La Quinta Esencia. La esencia más purificada o fuerza vital esencial que permea y sostiene el cuerpo o la materia. Espíritu. Mercurio Filosófico.

CUERVO o GRAJO: Iniciación a través de la oscuridad. Significa el Nigredo o putrefacción del primer material, la oscuridad inicial necesaria para la evolución posterior. (También un símbolo del Elemento Tierra).

REBIS: "Dos-Cosas." Los aspectos masculino (Solar) y femenino (Lunar) de la sustancia, usualmente representados por un ser con dos cabezas y un cuerpo o como dos serpientes. Estas dos facetas no están separadas, sino integradas. En la Alquimia práctica, esto describe dos metales unidos con la ayuda de un catalizador. Hermafrodita.

LEÓN ROJO: Azufre (energía solar) combinado con Mercurio (Voluntad). La fuerza de la naturaleza bajo control. Es lo mismo que el León Verde (Mercurio Filosófico), pero mezclado con oro.

HOMBRE ROJO: Hierro o azufre (a veces "Nuestro Oro" o cobre).

REEZON: El Azufre de los Filósofos cuando está perfeccionado en la etapa roja.

RÉGIMEN: Estado de temperatura.

RÉGULO: Dos metales mezclados por un calor natural que es soportable para los humanos. Los dos ingredientes combinados se cuentan como un solo principio.

SAL NÍTRICA: Salitre.

SANCUIS DRACONIS: Cinabrio.

SANDARACE: Fuego del Espíritu.

SANDUIFICATION: "Transformar la comida en sangre." Creación de la Piedra Filosofal.

SATURNO: El nombre planetario del Plomo, a menudo usado para describir la etapa de ennegrecimiento en la Alquimia.

FUEGO SECRETO: El Fuego oculto o Elemental. Mercurio filosófico, descrito como un "agua ígnea" o "vinagre filosófico". Es la raíz de los metales que armoniza con ellos y es el medio que combina las tinturas. Hay cuatro divisiones del Fuego Secreto, cada una nombrada según los Signos Zodiacales: Sol de Aries (etapa original), Sol de Tauro (etapa negra), Sol de Géminis (etapa blanca) y Sol de Leo (etapa roja).

REY ENFERMO: El rey al final de la vida. Un estado en el que domina el ego.

SOL PHILOSOPHORUM: El Espíritu Alquímico puro y viviente del Oro—la Esencia refinada del Calor y el Fuego.

DISOLUCIÓN: Disolver un sólido en un líquido.

"SOLVE ET COAGULA": "Disolver y coagular." Un axioma de la práctica alquímica. El primer trabajo del Alquimista era reducir los sólidos en un líquido, luego volver a un sólido. Lo que se disuelve es Espíritu, lo que se coagula es Cuerpo.

FUEGO SÓFICO: Fuego Secreto o Mercurio Preparado.

SPAGIRUS: Una persona que puede separar lo verdadero de lo falso, lo bueno de lo malo, lo puro de lo impuro, pero que rechaza la dualidad y se aferra a la unidad.

ARTE SPAGÍRICO: "El arte separativo." Un término para la Alquimia, en la cual la fusión de la dualidad es un tema constante.

SPIRITUS MUNDI: El Espíritu del Mundo. Poder vivificante. Arqueo. La esencia oc ulta dentro de la Primera Materia que debe ser extraída.

STIBNITA: Un sulfuro del cual se obtiene Antimonio.

CORRIENTES DE LOS FILÓSOFOS: Arterias, venas.

REY HUNDIDO: En el proceso de fundir minerales metálicos, el nombre usado para los grupos de metal formados bajo la escoria.

TAPIS: Auto-incubación.

TETARUS: Tártaro. La parte inferior del recipiente de cocción. La sustancia arcana que se forma en el fondo de dicho recipiente.

TINTURA: Esa parte de una sustancia que es extraída por un solvente.

RAYO DE JÚPITER: El Fuego de los Filósofos.

ULTIMA MATERIA: La Materia Final, el fin de la Obra.

UNICORNIO: Espíritu.

MEDICINA UNIVERSAL: La Piedra de los Filósofos en polvo cuando se diluye y se toma como aceite o tintura.

SOLVENTE UNIVERSAL: Fuego Secreto. No debe tomarse literalmente como un solven

te. VITRIOL: Cualquiera de ciertos sulfatos metálicos. Una sustancia ácida y penetrante. El áci do sulfúrico se conoce como Aceite de Vitriolo. El nombre es un acrónimo de Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem, que significa "Visita el inte rior de la Tierra, purificando descubrirás la piedra oculta." La Piedra o el Verdadero Ser, solo se encuentra buscando en el interior.

VILITAS: Bajeza.

ORO VULGAR: Oro físico o natural tal como lo conocemos.

LAVADO: Limpieza, preparación.

AGUA: Mercurio filosófico. Cualquier sustancia líquida.

AGUILA BLANCA: Gluten.

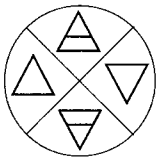
CISNE BLANCO o PALOMA: Se refiere a la primera manifestación del "Alma" de la mate ria liberada, la materia habiéndose polarizado en el negro del cuervo y el blan co del ave más exaltada. El cisne blanco indica la preparación de la tintura bl anca de las fuerzas lunares, Sal Filosófico. (También un símbolo del Agua Eleme ntal.)

ESPOSA BLANCA: Un metal blanco. A veces referido como “Nuestra plata,” Mercurio o antimonio.

DRAGÓN ALADO: El Volátil.

DRAGÓN SIN ALAS: El Fijo.

SECCIÓN 3: Los Elementales



Un Elemental es una entidad no física cuya naturaleza está compuesta enteramente por uno de los cuatro Elementos mágicos. Son los contrapartes invisibles de la Naturaleza visible, o la esencia espiritual de los Elementos. Mientras que los humanos, Ángeles, Arcángeles y seres espirituales superiores tienen naturalezas compuestas, los Elementales están formados únicamente por una esencia etérica. En los reinos espirituales, los Elementales ocupan un lugar entre los seres humanos y entidades superiores como Ángeles y Arcángeles.[35] Las Cuatro Órdenes de los Elementales son:

1. Gnomos - Los Espíritus de la Tierra 2. Sílfides - Los Espíritus del Aire 3. Ondinas Los Espíritus del Agua 4. Salamandras - Los Espíritus del Fuego Estas cuatro Órdenes son los seres espirituales esenciales invocados para alabar a Dios en el Benedicite Omnia Opera (traducción literal: "Benditas son sus Obras.")[36]

GNOMOS: El nombre de estos seres deriva de la palabra griega genomos, que significa "habitante de la Tierra." Los gnomos trabajan en un Elemento tan cercano en vibración a la Tierra física que tienen un poder inmenso sobre las rocas y la vegetación, así como sobre los Elementos minerales en la composición corporal de humanos y animales. Trabajan con piedras, gemas y metales y se dice que son los guardianes de tesoros ocultos. Varias tradiciones míticas han representado varios tipos de Gnomos como sátiros, duendecillos, elfos y dríadas. Se supone que los gnomos son pacientes y trabajadores, pero pueden ser maliciosos y difíciles. Debido a su naturaleza terrestre, se les asigna el Norte. El Rey de los Gnomos se llama Ghob.[37]

SÍLFOS: Estos seres no habitan en la atmósfera física, sino en la sustancia espiritual incorpórea que es similar a la atmósfera terrestre, aunque mucho más sutil. Son el grupo más alto de Elementales porque su Elemento tiene la tasa vibratoria más alta. Se dice que el viento y las nubes son su vehículo. La mitología usualmente los representa como hadas aladas o duendes. Los Espíritus del Aire son criaturas erráticas y cambiantes que se mueven a la velocidad del rayo. Trabajan a través de los éteres y gases de la Tierra e indirectamente con el sistema nervioso humano. Los sílfides son benéficos, alegres e inspiradores para los humanos, especialmente para artistas y poetas. Se les asigna el cuarto Este. El Rey de los Sílfides, llamado Paralda, se dice que habita en las nubes que coronan la cima de la montaña más alta.

ONDINAS: Estas entidades funcionan en la esencia espiritual incorpórea llamada éter húmedo o líquido. La tasa vibratoria de esta sustancia es cercana a la del Elemento Agua. Por lo tanto, las Ondinas pueden controlar y manipular el flujo del Agua en la Naturaleza. También trabajan con los fluidos vitales en plantas, animales y humanos. En la mitología, a las Ondinas se les atribuyen diversas formas, como Agua

---

35 Los griegos asignaron el nombre daimon o "espíritu" a algunos de estos seres. La Iglesia agrupó a todas las entidades elementales bajo una corrupción de esta palabra, demonio, que conlleva una connotación maligna. Esto es una injusticia, ya que los espíritus de la Naturaleza no son esencialmente más maliciosos que las plantas, animales y rocas.

36 Esta es una referencia a un pasaje del Libro de Apocalipsis.

37 En la Edad Media, los súbditos de Ghob eran llamados duendes (Goblins).

ninfas, espíritus del agua, sirenas y nereidas. Se dice que son vitales, gráciles y generalmente benéficos para los humanos. La Reina de los espíritus del agua se llama Nichsa. Estos seres están asignados al cuarto occidental de la creación.

SALAMANDRAS: Las más fuertes y poderosas de los Elementales, las Salamandras viven en ese éter espiritual que es el Fuego invisible de la Naturaleza. El Fuego físico y el calor no pueden existir sin ellas. Las Salamandras actúan a través de la naturaleza emocional de humanos y animales por medio del torrente sanguíneo y el calor corporal. También ejercen influencia sobre todos los seres de temperamento fogoso. Se dice que son las más difíciles de todos los Elementales para comunicarse, debido a la naturaleza incineradora de su Elemento. Sin embargo, el humo del incienso quemado es un medio para su expresión. Las Salamandras varían en tamaño y apariencia, desde bolas de fuego o lenguas de llama hasta figuras mitológicas acorazadas y criaturas ígneas semejantes a lagartos. En temperamento son peligrosas e impredecibles. Su poderoso Rey es un Espíritu flamígero imponente conocido como Djin. Las Sala- mandras están asignadas al cuarto sur de la creación.

SECCIÓN 4: Tetragrámaton y los Querubines

Tetragrámaton es una palabra griega que significa "Nombre de Cuatro Letras". Esto alude al nombre desconocido e impronunciable de Dios simbolizado por las letras hebreas Yod Heh Vav Heh.[38] Cada una de estas cuatro letras está asignada a uno de los cuatro Elementos de la Naturaleza: Yod-Fuego, Heh-Agua, Vav-Aire y Heh final [o Heh Sofit]—Tierra.

Estas letras representan el equilibrio inherente al sistema cabalístico, pues Yod-Fuego y Vav-Aire son energías masculinas y positivas, mientras que Heh-Agua y Heh Final- Tierra son potencias femeninas y negativas. El Tetragrámaton es la piedra angular del modelo cuádruple del universo manifiesto. Indica que lo Divino es un todo unificado que contiene en sí mismo todos los opuestos en disposición equilibrada. La leyenda dice que la correcta comprensión y pronunciación de este Nombre Supremo de Dios son las Llaves del poder divino.

Los Querubines, "los Fuertes," son los Poderes vivientes del Tetragrámaton en el Plano Material y los Presidentes de los cuatro Elementos. Operan a través de los Signos Fijos o Querúbicos del Zodíaco:

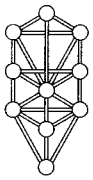
Querubín de Fuego: ARYEH, el León, atribuido al Signo LEO
Querubín de Agua: NESHER, el Águila, atribuido al Signo ESCORPIO
Querubín de Aire: ADAM, el Hombre, atribuido al Signo ACUARIO
Querubín de Tierra: SHOR, el Toro, atribuido al Signo TAURO

Los Querubines son los guardianes de los cuatro puntos cardinales y de los cuatro ríos que fluyen por el Árbol de la Vida desde el Creador. En Génesis, los Querubines fueron los Ángeles que ocultaron el Jardín del Edén a la vista de una humanidad caída. También fueron las cuatro criaturas vistas en la visión de Ezequiel.☒

---

38 El nombre Jehová es una transcripción del nombre de cuatro letras YHVH.

SECCIÓN 5: Qabalah



El Sepher Yetzirah divide el alfabeto hebreo en tres clases: las Madres, las Dobles y las Simples. Las Tres Letras Madre son Aleph, Mem y Shin. Estas tres letras forman una trinidad de la cual surge todo en el universo manifiesto. Aleph, Mem y Shin representan los antiguos Elementos Aire, Agua y Fuego. Mem (Agua) y Shin (Fuego) son fuerzas opuestas mientras que Aleph (Aire) es la fuerza mediadora y equilibrante entre ellas.

Las Siete Letras Dobles son Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Peh, Resh, Tau. Las Siete Letras Dobles se llaman dobles porque cada una tiene un sonido duro y uno suave asociados, además de un conjunto dual de cualidades atribuidas. Diferentes fuentes atribuyen las siguientes cualidades a las Letras Dobles:

Beth-Sabiduría y Locura
Gimel-Gracia e Indignación
Daleth-Fertilidad y Soledad
Kaph-Vida y Muerte
Peh-Poder y Servidumbre
Resh-Paz y Guerra
Tau-Riquezas y Pobreza

Beth-Vida y Muerte
Gimel-Paz y Guerra
Daleth-Sabiduría y Locura
Kaph-Riquezas y Pobreza
Peh-Gracia e Indignación
Resh-Fertilidad y Soledad
Tau-Poder y Servidumbre

Las Siete Letras Dobles representan los siete Planetas de los antiguos, los siete días de la creación, los siete orificios de percepción en los seres humanos, y las siete direcciones en el espacio.

Las Doce Letras Simples (o Únicas): Heh, Vav, Zayin, Cheth, Teth, Yod, Lamed, Nun, Samekh, Ayin, Tzaddi, Qoph. Las Doce Letras Simples se refieren a los doce Signos del Zodíaco, los doce meses del año y los doce órganos de un ser humano. Las Doce Simples son la base de doce propiedades humanas:

Heh-Vista
Vav-Oído
Zayin-Olfato
Cheth-Habla
Teth-Gusto
Yod-Amor Sexual

Lamed-Trabajo
Nun-Movimiento
Samekh-Ira
Ayin-Júbilo
Tzaddi-Imaginación
Qoph-Sueño

El Lugar Santo o Tabernáculo, tal como se describe en el Salón Zelator, a barca el simbolismo de las Veintidós letras del alfabeto hebreo: La Mesa del Pan de la Presencia representa las Doce Letras Simples. El Candelabro de Siete Braz os alude a las Siete Letras Dobles. El Altar del Incienso se refiere a las Tres Letr as Madre.*

Las Tres Letras Madre

ש מ א

Aleph, Mem, Shin

Las Siete Letras Dobles

ת ר פ כ ד ג ב

Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Peh, Resh, Tau

Las Doce Letras Simples

ק צ ע ס נ ל י ט ח ו ו ה

Heh, Vav, Zayin, Jeth, Tet, Yod, Lamed, Nun, Samej, Ain, Tzadi, Qof

Los Cuatro Mundos y los Diez Cielos

Los Cuatro Mundos

La teoría cabalística describe el universo como separado en cuatro "Mundos" distintos. Con la creación de las Sefirot por el Camino de la Espada Llameante, surgieron los Cuatro Mundos, cada uno evolucionando a partir del anterior, volviéndose más sustancial a medida que alcanzaban la manifestación en forma física. Cada uno de estos mundos envuelve a su predecesor como las capas de una cebolla, el mundo espiritual más alto en el centro está progresivamente velado desde el mundo más bajo que forma la capa exterior.

Además de esto, cada "Mundo" cabalístico está simbolizado por una de las letras hebreas del Tetragrámaton, lo que refuerza una vez más el concepto del modelo cuádruple del universo. Los Cuatro Mundos de la Cábala son:

Atziluth: El Mundo Divino o Arquetípico (Olam Atziluth)
Briah: El Mundo Arcanjo o Creativo (Olam ha-Briah)
Yetzirah: El Mundo Angelical o Formativo (Olam ha-Yetzirah)
Assiah: El Mundo Material o Mundo de la Acción (Olam ha-Assiah)

ATZILUTH (MN) es el primero y más alto de los Cuatro Mundos y se atribuye a Yod, la primera letra del Tetragrámaton. Es el Mundo de la deidad pura y el dominio del Fuego Primordial. Este mundo dio origen a los otros tres mundos, en una escala descendente de Luz. Algunas tradiciones lo asignan a las tres Sefirot de Kéter, Jojmá y Biná, mientras que otras le atribuyen solo la esfera de Kéter. (Ver el diagrama.) Para los propósitos de este libro, definiremos Atziluth como conteniendo solo la primera Sefirá. El llamado Nombre Secreto del Mundo de Atziluth es Aub, que se refiere a "densidad, matorral, oscuridad y nube."

BRIAH (""]) es el segundo Mundo, el Mundo de la Creación. La segunda letra del Tetragrámaton, Heh, se asigna a este Mundo, marcándolo como el dominio del Agua Primordial. El Elemento Agua representa la Mente fluida e inventiva, por lo tanto Briah se describe como el Mundo del Intelecto Puro. Es conocido como la morada de los Arcángeles. Aunque algunas tradiciones asignan las esferas de Jesed, Geburá y

Tiphareth a este Reino, aquí emplearemos solo las Sephiroth de Chokmah y Binah para describir el Mundo de Briah. El Nombre Secreto del Segundo Mundo es Seg.

YETZIRAH (77) es יצירה el tercer Mundo o Mundo de la Formación. Es la morada de varios órdenes de Ángeles. La tercera letra del Tetragrámaton, Vav, está asigna da aquí, haciendo de Yetzirah el reino del Aire Primordial. Este mundo es aproxim ado al plano astral porque el marco etérico detrás del universo físico se encuentra aquí. Algunas escuelas de pensamiento asignan solo Netzach, Hod y Yesod a este mundo, pero aquí suscribiremos la teoría que coloca siete de las esferas desde C hesed hasta Yesod en el Mundo Yetzirático. El Nombre Secreto de este Reino es M ah, que se relaciona con las palabras "algo" o "cualquier cosa".

ASSIAH (y) es עשיה el cuarto y último Mundo, el Mundo de la Acción, que consiste únicam ente en Malkuth.[39] La letra final, Heh, del Tetragrámaton se asigna a Assiah, que también es el Mundo de la Tierra Primordial. En Assiah existen los cuatro Elementos que componen el universo físico tanto en la sensación como en las propiedades ocultas de la materia. Este es el Mundo corpóreo donde puede tener lugar la actividad tangible. Es el reino de la materia y de la humanidad, pero también es el mundo de las "cáscaras", compuesto por los Element os más densos de los tres mundos anteriores. Además, Assiah es la morada de demonios m alignos, conocidos por los Qabalistas como los Qlippoth. El Nombre Secreto de Assiah es Be n, que significa "Hijo".

Los Diez Cielos o Casas de Assiah

El Mundo Activo y Material de Assiah, el cuarto y más manifiesto de los Mundos Qabalístic os, tiene asignados los nombres de las esferas celestiales, que incluyen los siete Planetas de los antiguos. Estos "Cielos" son manifestaciones físicas atribuidas a cada Sephirah. Algu nos autores han denominado a estas esferas celestiales "los diez Chakras mundanos", com parando estos centros de manifestación con centros de energía que existen dentro del cue rpo humano en las tradiciones místicas orientales. Los Diez Cielos implican que cada una d e las diez Sephiroth tiene cierta semejanza con la Esencia Divina detrás de ciertos Planetas o fuerzas astronómicas.

39 El nombre "Asia" tiene asociaciones con este Mundo.

Los Diez Cielos de Assiah son:

1. Rashith ha-Gilgalim (O'bɔban nw87) [también conocido como el Primum Mobile] "El Comienzo de los Giros" o "Los Primeros Remolinos". Asignado a Kether.

2. Mazloth (ʼb) "Las Estaciones." La Esfera del Zodíaco. Asignado a Chokmah.

3. Shabbathai (***) "el Séptimo." La Esfera de Saturno. Asignado a Binah.

4. Tzedek (PT) "El Justo." Relacionado con la palabra tzaddik, que significa "persona santa" o santo. La Esfera de Júpiter. Asignado a Chesed.

5. Madim (AO) de la raíz mad que significa "Fuerza" o "Poder." La Esfera de Marte. Asignado a Geburah.

6. Shemesh (DW) de Shamash, el nombre del dios solar sumerio. La Esfera del Sol. Asignado a Tiphareth.

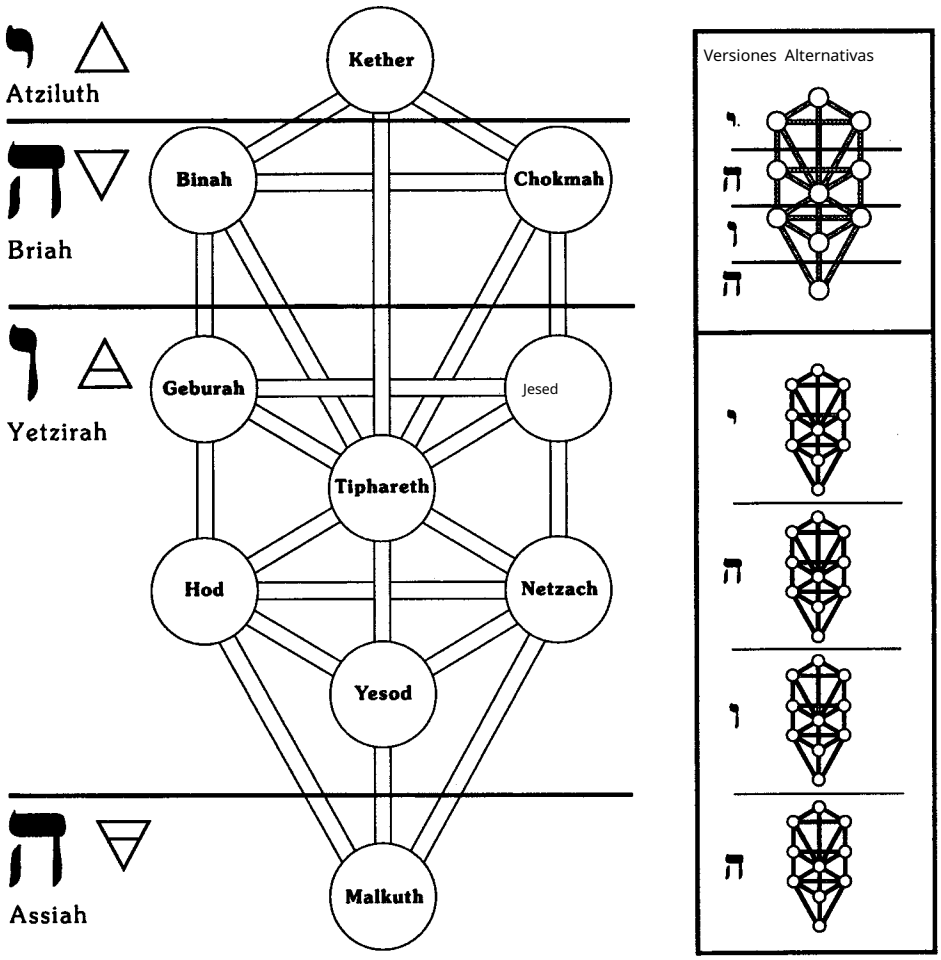
7. Nogah (13) "el Brillante." La Esfera de Venus. Asignado a la Sephirah de Netzach.

8. Kokab (בב) "Estrella." La Esfera de Mercurio. Asignado a la Sephirah de Hod.

9. Levannah (בר) La Luna. La Esfera de Luna. Asignado a la Sephirah de Yesod.

10. Olam Yesodoth 40 (TID" D) "El Mundo de los Fundamentos." La Esfera de los Elementos. Asignado a Malkuth.☒

40 Según Regardie, esto a veces se ha traducido como Cholem Yesodoth, "El Rompedor de Fundamentos". Regardie opinaba que esto era un error de imprenta, y que Olam, no Cholem, era la versión correcta.



Los Cuatro Mundos Qabalísticos

Los Nombres Divinos Atribuidos a las Sephiroth

Cada una de las Sephiroth tiene asignados varios Nombres Divinos conocidos como las Jerarquías.

41 Esta lista de nombres Divinos, Arcangélicos y Angelicales se basa en los diferentes niveles divinos del Ser definidos por los Cuatro Mundos Qabalísticos.

42

El Nombre Atzilútico o Divino representa la forma espiritual más elevada de una Sephirah específica.

El Título Briático es el nombre de un Arcángel que organiza las fuerzas intríns ecas a una Sephirá específica y la dirección de las fuerzas activadoras que están bajo s u autoridad. Los Arcángeles son seres reales sin forma física, aunque las representacio nes de ellos en el arte provienen de las invenciones de la mente humana, que necesi ta imágenes antropomórficas para facilitar la comprensión. La verdadera forma de un Arcángel sería similar a una gran columna de energía o una figura geométrica que coi ncide con la Sephirá individual.

El Título Yetzirático es el nombre de un grupo de Ángeles que son responsables por la mecánica o funcionamiento real de una Sephirah.

En la magia, estas divisiones pueden compararse con un ejército; en la cima est á el Comandante en Jefe, que posee un título Divino (Atziluth). Bajo él hay un general c onocido como Arcángel (Briah) que comanda varias legiones. Estas legiones están forma das por numerosos soldados rasos conocidos como Ángeles (Yetzirah). (Nota: En el siste ma mágico de la Golden Dawn, si quieres que algo se haga, vas directamente a la cima y presentas una petición al Nombre Divino o Atzilútico y trabajas hacia abajo en la Jera rquía desde allí. El más Alto siempre debe ser invocado primero.)

Nombres Divinos:

EHEIEH (778): El nombre de la deidad de Kether que significa "Yo soy." Este nombre indica la inhalación y exhalación del aliento, aludiendo a la idea de que Kether es la raíz de donde todo comienza y a la que todo regresa. Las letras del nombre, Aleph Heh Yod Heh, aportan significados adicionales; Aleph indica el comienzo o el derra me inicial de fuerza, Heh es el factor estabilizador o receptáculo, Yod simboliza el pri ncipio fertilizante, y el último Heh es el factor estabilizador y la manifestación resulta nte. La palabra completa abarca así la idea de manifestación creciente. Es el primero y el último—el corazón de todo—el primer aliento viviente de Dios y el último alient o del Ser.

---

41 Esta parte de la Conferencia de Conocimiento fue originalmente dividida y enseñada en los grados de Theoricus y Practicus. Hoy en día, la Orden incluye esta información (y la siguiente sección sobre las jer arquías planetarias) en el grado Zelator. En nuestro propio templo, hemos dividido estas listas, distribuy endo partes de ellas entre las Conferencias de Conocimiento de otros grados: Zelator—Nombres Atzilútic os (Divinos), Theoricus—Nombres Briáticos (Arcangélicos) y Practicus—Nombres Yetziráticos (Coro Angelical). Hemos encontrado que los estudiantes adoptan más fácilmente este enfoque; reteniendo mejor los no mbres memorizados, debido a que automáticamente revisan la información previa sobre las Jerarquías pa ra cada nueva Conferencia de Conocimiento. El lector de este libro es libre de elegir cualquiera de estos enfoques que mejor se adapte a su capacidad para aprender el material, siempre y cuando al final la li sta sea memorizada.

42 Regardie sugirió que el estudiante dibuje varios Árboles de la Vida y coloque sobre ellos los Nombres Divinos en su orden correcto.

YAH: (7) El nombre de la deidad de Chokmah que significa "El Señor." Es la mitad del Tetragrámaton, aunque algunos autores atribuyen el Nombre completo YHVH a esta Sephirah. (YHVH significa la idea "ser.") El nombre Yah implica un poder masculino explosivo y fuerza fertilizante (Yod). Es el gran iniciador de toda acción. YHVH ELOHIM ( ): El nombre de la deidad de Binah que ha sido traducido como "El Señor Dios." Sin embargo, la palabra "Elohim" es un sustantivo femenino (Eloh) con una terminación plural masculina, implicando una polaridad dual de masculino y femenino. Dado que YHVH puede considerarse la acción de lo Divino en los Cuatro Mundos Qabalísticos, entonces YHVH Elohim presenta la idea del principio de polaridad (el equilibrio perfecto de masculino y femenino operando en todos los planos de existencia) como la base de toda forma.

EL (o AL) (**): El nombre de la deidad de Chesed que significa simplemente "Dios," pero también implica El Divino o El Poderoso. Mientras que el nombre de Ya representaba la fuerza masculina primordial de Dios, El se refiere al aspecto femenino primordial de la deidad. El nombre está compuesto por las letras Aleph y Lamed, cuyas letras significan respectivamente "Buey" y "Asta de buey," aludiendo a la idea de la fuerza motivadora primordial bajo control. Como el nombre de la deidad de la primera Sephirah debajo del Abismo, Al es el dador divino o benefactor de la humanidad, proporcionándonos el potencial para la consecución de la Divinidad.

ELOHIM GIBOR (7133 8): El nombre de la deidad de Geburah que puede traducirse como "Dios de las Batallas" o como "Dios Todopoderoso." Esto denota que nada puede escapar al poder de lo Divino y la ley universal. La esencia de Elohim Gibor es el Juicio que coloca el fin antes que los medios, atacando rápidamente el corazón de un problema, incluso cuando la cura puede ser tan dura como la enfermedad.

YHVH ELOAH VE-DAATH (57): El nombre divino de Tiphareth que significa "Señor Dios del Conocimiento" pero que también podría interpretarse como "Dios manifestado en la Esfera de la Mente." Una vez más tenemos el título combinado de YHVH Eloah, que indica un equilibrio perfecto de las polaridades masculina y femenina. Además, tenemos la idea de que el conocimiento es poder. YHVH Eloah ve-Daath es la Mente Divina dentro de nosotros que comprende su propia Divinidad. En términos modernos, es la Mente Universal, esa Mente que abarca todas las mentes. YHVH TZABAOTH (IN ³): El nombre divino de Netzach que significa "Señor de los Ejércitos" (huestes). Esto indica el aspecto difusor de la esfera, que divide y distribuye la Luz de Tiphareth prismáticamente en los muchos aspectos espléndidos de los mundos inferiores. Como antes, YHVH puede considerarse la acción de lo Divino en los Cuatro Mundos Qabalísticos. Además, YHVH Tzabaoth es el aspecto divino masculino-positivo de cada Alma viviente.

ELOHIM TZABAOTH (MINS D'IN): El nombre divino de Hod que significa "Dios de los Ejércitos." Este nombre es similar al nombre divino de Netzach. ELOHIM introduce la idea de polaridad (principios masculinos y femeninos equilibrados). En Netzach, las "Huestes" son las muchas fuerzas de los mundos inferiores, mientras que en Hod ellas

son las muchas formas que sirven para albergar estas fuerzas. Elohim Tzabaoth es el aspecto d ivino femenino-negativo de cada Alma viviente.

SHADDAI EL CHAI (7 58 172): El nombre divino de Yesod que significa "Dios Vivie nte Todopoderoso." Esto también indica al Señor Supremo de la Vida y de las Vid as. En este caso, el "Poder de la Vida" debe verse no solo como una esencia espi ritual, sino específicamente como la fuerza impulsora detrás de la reproducción y l a regeneración. Shaddai El Chai es el aspecto divino de Dios que se ocupa de la Vida como una continuación de Sí misma. ADONAI HA ARETZ (1787 "178): El nom bre divino de Malkuth que significa "El Señor de la Tierra." Esto significa que, en Malkuth, nos enfrentamos al Creador de toda la Materia como su Supremo Gober nante. Al igual que Eheieh, El y YHVH, el nombre Adonai ("Señor") se considera u na emanación sagrada de Dios. Por lo tanto, Malkuth es tan exaltado como Kethe r, ya que ambos son aspectos sagrados de lo Divino. Un nombre divino adicional de Malkuth es Adonai Melekh, "El Señor y Rey," que enfatiza estas mismas ideas.

Nombres Arcangélicos: 43

METATRON (17000): El Arcángel de Kether. Su nombre hebreo no tiene una b ase etimológica clara y puede de hecho ser un nombre "canalizado." La palab ra raíz, met, puede indicar movimiento descendente (comunicado). Algunos au tores han intentado proporcionar una etimología griega para él y han traduci do el nombre como meta ton thronos o "cerca de Tu trono." Se le describe c omo el Ángel de la Presencia y el Príncipe del Mundo. Metatrón solo ve al Et erno cara a cara. Preside todo el Árbol de la Vida así como Kether, y es cons iderado el querubín masculino derecho del Arca. La tradición dice que Metatró n comunicó la Qabalah a la humanidad. Tiene los títulos adicionales de Metat rón Ketheriel, el YHVH Menor, el Rey de los Ángeles, el Gran Escriba, y el no mbre IOEL - "Yo soy Dios." Algunas fuentes hebreas identifican al patriarca E noc con este Arcángel. Metatrón es responsable de presentar a Dios y al ser humano el uno al otro. Es el vínculo entre lo humano y lo Divino, y es respo nsable de aumentar el flujo de Luz hacia el iniciado. Sus símbolos incluyen u na corona, una lámpara y una rosa blanca.

RAZIEL (87): El Arcángel de Chokmah. Su nombre en hebreo significa "el Heraldo o En viado de Dios." Esto denota al Arcángel como un enviado con una misión específica. L a palabra raíz de su nombre, raz, indica los secretos de los Iniciados, todo lo que es secreto, misterioso o oculto. Es conocido como Raziel Chokmael, Ophaniel (como gob ernante de la hueste angelical conocida como Ofanim), Secreto de Dios y Ángel de lo s Misterios. Se ha afirmado que Raziel es "el Ángel de las regiones secretas y jefe de los misterios supremos." Raziel es la personificación de la Sabiduría Divina. El Libro d e Zafiro de Raziel, que se dice fue dado a Adán y transmitido a los grandes maestros hebreos (incluido Salomón), era un libro que contenía los secretos de las estrellas: lo s Signos del Zodíaco, las trayectorias de los Planetas y los efectos que tienen en cad a aspecto de la Creación. (Se decía que el profeta Enoc entró en

43 Parte del material en esta sección se deriva del artículo, "Esta Santa Compañía Invisible: Ánge les en la Qabalah Hermética de la Golden Dawn" por Adam P. Forrest en The Golden Dawn Jou rnal: Libro II: Qabalah: Teoría y Magia.

posesión de este libro y, en consecuencia, lo renombró como El Libro de Enoc.) El deber de Raziel es poner la Sabiduría al alcance de todos los que puedan escucharla. Raziel, como maestro de la Sabiduría, se encuentra en la cima de la columna blanca, a veces imaginada como la Montaña Santa, proclamando los secretos del mundo con una gran voz resonante. Él es el Arcángel de la fuerza y energía creativa. Sus símbolos incluyen una llave, un libro o pergamino, un ojo y una lámpara.

TZAPHQIEL (NPY): El Arcángel de Binah. Su nombre significa "Observadora de Dios" o "la contemplación de Dios". Títulos adicionales incluyen Binael y Tzaphqiel Erelel (como la líder de los Ángeles conocidos como los Erelim). Ella es el Ojo de Dios, vigilando y observando, a través del cual lo Divino conoce y ve todo. Tzaphqiel gobierna la meditación y la contemplación. Es la Arcángel del templo arquetípico, y está detrás de la formación de todos los grupos místicos que han emanado de lo que a veces se denomina "la Gran Logia Blanca". La raíz de su nombre, tzaph, indica el desbordamiento del agua. Tzaphqiel también es la Arcángel de la Manifestación Primal. Sus símbolos incluyen un reloj de arena, una hoz y un libro.

TZADQIEL ("8*P7): El Arcángel de Chesed. Su nombre significa "Justicia de Dios". Esto indica una rectitud por justificación después de la aplicación de pruebas y tribulaciones. Implica a alguien cuya esencia es esencialmente correcta. La palabra raíz de este nombre, tzad, indica la acción de colocar trampas y obstáculos (con el fin de probar). El deber de Tzadqiel es dirigir todo hacia su mejor estado posible de ser, para hacer las cosas perfectas y asegurar que el ascenso hacia lo Divino sea posible. Títulos adicionales incluyen Tzadqiel Gedulael y Tzadqiel Chashmadel (como líder de los Ángeles conocidos como Chashmalim). Él es el Ángel de la benevolencia, abundancia, alegría, misericordia y memoria. Sus símbolos incluyen la vara o bastón de guía, un cayado de pastor y un orbe.

KHAMAEL (NDE): El Arcángel de Geburah. Su nombre significa "la Severidad de Dios".45 Khamael es el protector de los agraviados, y también el Ángel Vengador que persigue a quienes violan tanto las leyes humanas como las universales. Está asociado con la justicia divina y la severidad. Khamael a veces es llamado "La mano derecha de Dios", impartiendo justicia para restaurar un estado de equilibrio a lo largo del Árbol de la Vida. Controla los aspectos de quemar y destruir para purificar y 44 También se les conoce como el "Consejo Interno de Maestros" o "Jefes Secretos". Son seres humanos que se dice han evolucionado espiritualmente más allá de la necesidad de cuerpos físicos. Permanecen en el plano terrestre para enseñar a iniciados más jóvenes y menos evolucionados mediante comunicación interna directa.

45 William Gray afirmó erróneamente que la raíz de este nombre era khab, que significaba sufrir, sentir dolor o hacer la guerra. Sin embargo, el destacado estudioso de la Golden Dawn, Adam P. Forrest, ha reconstruido el verdadero origen de este nombre. Según Forrest, el Arcángel original de Marte era Samael, un nombre que MacGregor Mathers cambió a Zamael para evitar confusiones con el Samael Qliphótico. Cuando los Qabalistas comenzaron a asignar Arcángeles a las Sephiroth, alguien atribuyó una lista de Arcángeles planetarios a sus correspondientes Sephiroth, y el marcial Samael fue asignado naturalmente a Geburah. En algún momento, esta lista fue copiada al griego. En la escritura griega tardía, la letra Sigma (la primera letra de Samael) comenzó a dibujarse con la forma de una "C". Más tarde, cuando la lista griega fue copiada al latín, el copista cometió el error de transliterar el nombre griego CAMAHL como "Camael" en lugar de "Samael". Aún más tarde, alguien (quizás un miembro de la Golden Dawn) retrotransliteró Camael como "ND" y así nació Khamael.Y aunque se originó como un error en la transliteración, sí ayuda a los magos a distinguir entre Samael, Arcángel del Mal, Zamael, Arcángel de Marte, y Khamael, Arcángel de Geburah.

preservar. Khamael puede compararse con un médico que toma la decisión necesaria de amputar un miembro infectado para salvar al paciente. Títulos adicionales incluyen Khamael Gevurael y Khamael Seraphiel (como líder de los Serafines). Sus símbolos incluyen una espada, una lanza, un látigo y un escudo.

RAPHAEL (3807): El Arcángel de Tiféret. Su nombre[46] significa "Sanador de Dios" o "Dios ha sanado". Rafael Tifaretel es el Arcángel especialmente designado para sanar las heridas (tanto físicas como espirituales) de la humanidad. La raíz de su nombre, raph, indica medicina y sanación, así como todo tipo de mediación, recuperación y redención. Es el Arcángel atribuido a los poderes del Intelecto Divino, así como a los poderes del amor y la autoestima. Rafael es un maestro de las Artes Herméticas, lo que señala su asociación con Tiféret, la esfera cuyo nombre divino es "Señor Dios del Conocimiento". Un título adicional es Rafael Melajiel (como líder de los Melajim). Sus símbolos incluyen el Caduceo de Hermes, un orbe, un libro o una menorá de siete brazos. HANIEL (18'987): La Arcángel de Netzaj. Su nombre significa "la gloria o gracia de Dios" o "quien ve a Dios". Haniel trae una conciencia de armonía y belleza a los mundos inferiores. Ella nos brinda la oportunidad de tomar conciencia de lo Divino a través del sentimiento, la emoción y las artes. Es su deber otorgar a la humanidad una mayor comprensión de las interrelaciones de todas las cosas creadas en el universo.Los títulos adicionales incluyen Haniel Netzachel y Haniel Elo- hel (como líder de los Ángeles conocidos como Elohim). (Su nombre a veces ha sido mal escrito como Hamiel). La raíz de su nombre, ha, indica toda existencia evidente, demostrada y determinada. Sus símbolos incluyen una rosa roja, un espe- jo, una antorcha, una paloma, un unicornio o un cáliz.

MICHAEL (o MIKHAEL) ("85*0): El Arcángel de Hod. Su nombre significa "El Perfecto de Dios" o "El que es como Dios". Mikhael Hodael ayuda a revelar la maravillosa complejidad del universo. Su deber es involucrar la mente racional y los poderes de análisis. Un título adicional es Mikhael Beniel (como líder de los Beni Elohim). La raíz de su nombre, mi, indica agua. Sus símbolos incluyen un libro, un caduceo o un bastón, una lira y un ábaco.

GABRIEL: ($81723) El Arcángel de Yesod. Su nombre significa "El Fuerte de Dios" o "la Fuerza de Dios." Ella es la Arcángel de la Anunciación y la Resurrección. Gabriel es la mensajera divina que transmite información entre lo Divino y la humanidad. Nos otorga los poderes de la visión, la audición y las habilidades psíquicas, así como los poderes de la vida, la procreación y la equilibración. Adicionalmente

---

46 Algunos autores sitúan a Miguel en Tiféret y a Rafael en Hod. Su razonamiento para hacerlo es que en la Jerarquía Planetaria de Ángeles, Miguel está asociado con el Sol. Sin embargo, Israel Regardie enfatizó que los estudiantes de la Golden Dawn no deben confundir las Jerarquías Sefiróticas, Planetarias y Elementales. Tiféret (y no Hod) es la esfera de la sanación, y por lo tanto en la jerarquía sefirótica Rafael está correctamente asociado con Tiféret.

Además, diferentes Ángeles, al igual que diferentes personas, pueden tener el mismo nombre. Por lo tanto, Rafael de Tiféret (Rafael Tiféretel) tendrá deberes, colores y símbolos que son diferentes de los de Rafael de Mercurio (Rafael Kokabiel) o Rafael del Aire (Rafael Ruachel).

Los títulos adicionales incluyen Gabriel Yesodel y Gabriel Kerubiel (como líder de los Que rubines). La raíz de su nombre, gab, indica la idea de algo colocado o que viene debajo de otra cosa, algo que es convexo. Sus símbolos incluyen un cristal de adivinación, un es pejo mágico, un orbe o una lámpara.

SANDALFÓN (1730): La Arcángel de Malkut. Su nombre hebreo no tiene una base eti mológica clara y puede ser de hecho un nombre "canalizado". La raíz, san, puede indi car algo que es luminoso. Algunos autores han intentado proporcionar una etimologí a griega para él y han traducido el nombre de diversas formas como "cohermano," " Señor de la extensión de la Altura" o "el sonido de las sandalias." Un título adicional es Sandalfón Malkuthael. Sandalfón es el gemelo de Metatrón y de hecho se consider a otra forma de Metatrón. Esto apunta a la idea de que Malkut es lo mismo que Két er, pero de otra manera. Sandalfón es la Arcángel de la esfera de la Tierra y el Quer ubín femenino de la mano izquierda del Arca. Su deber es mediar y ordenar las ener gías materiales que deben manifestarse físicamente. También transmite el poder y la belleza del mundo natural a las Almas de la humanidad. Sus símbolos incluyen un m onolito, un círculo de piedras, un cuerno de la abundancia y una corona de hojas de vid.

Nombres Angélicos:

CHAYOTH HA-QODESH ( ): El grupo de Ángeles asignados a Kéter. El no mbre significa "Criaturas Vivas Santas." Estas son las únicas entidades capac es de vivir en pura santidad junto al trono del Eterno. Son los poderes de los Elementos Eternos cuyo deber es sostener el universo y crear la matriz primordial sobre la cual se construye el resto de la existencia. Ayudan a mantener el enfoque del iniciado en todo momento en lo Más Alto aument ando el flujo de Luz a través del mago. OPHANIM (DIN): El grupo de Ángel es asignados a Jojmá. El nombre significa "las Ruedas." (Esto deriva de la r aíz oph, que significa rodear o circundar.) Los Ophanim también son conoci dos como "los muchos ojos" y a veces se les llama Galgalim o "esferas." S on las ruedas del Merkabah o trono de Dios, y a veces se representan co mo ruedas con radios y alas. Su deber es dirigir el flujo de la fuerza divin a hacia la forma, manteniendo así los ciclos de manifestación en constante movimiento. Proporcionan energía y motivación constantes en el trabajo má gico, y también ayudan en la manifestación del masculino divino.

ERELIM ( ): El grupo de Ángeles asignados a Biná. El nombre significa "los tronos ." Un trono es un asiento de poder, y en este caso indica un punto focal desde el cual el poder divino puede operar efectivamente. El deber de los Erelim es estabili zar y proporcionar soporte para la energía divina. Proporcionan forma y estructura en el trabajo mágico y están especialmente asociados con el trabajo de órdenes má gicas. Además, ayudan en la manifestación del femenino divino.

CHASHMALIM (Down): El grupo de Ángeles asignados a Jesed. El nombre signifi ca "Los Brillantes" o "los Resplandecientes." Son entidades ígneas que unen las diversas partes del cosmos como un todo unificado. Los Chashmalim a veces son referidos en ciertos textos como "las Dominaciones," y también proporcion an a la humanidad abundancia, alegría y el poder de la risa.

SERAFINES (שרפים): El grupo de Ángeles asignados a Geburah. El nombre significa "Los Ardientes" y se deriva de la palabra raíz seraf, que significa quemar con fuego. En ciertos textos, los Serafines también son conocidos como "Serpientes Ardientes" o "los Poderes". A menudo se les representa como serpientes aladas, o seres con seis alas y muchos ojos. Su deber es traer el principio del calor a la acción de la creación. Son los Ángeles del fuego purificador que queman todo lo que no es digno de lo Divino. Los Serafines proporcionan enfoque en el trabajo mágico a través de la disciplina, dedicación y purificación.

MELEKIM (='550): El grupo de Ángeles asignados a Tiphareth. El nombre significa "los Reyes" o "los Mensajeros". Algunos textos se refieren a estos Ángeles como "las Virtudes". Los Melekim son entidades sanadoras y dadoras de vida. Su deber es proporcionar puntos de balance y estabilidad en medio del proceso continuamente evolutivo de la manifestación. Ellos facilitan el autoconocimiento y la auto comprensión dentro del iniciado.

ELOHIM (078): El grupo de Ángeles asignados a Netzach. El nombre significa simplemente "los dioses". Algunos textos los llaman "los Principios". El deber de estos Ángeles es proporcionar estímulos (imágenes de dioses, mitos divinos o sentimientos espirituales) mediante los cuales la humanidad puede tomar conciencia de lo Divino y ser capaz de identificarse con ello a nivel personal. Involucran la mente intuitiva del iniciado en la Gran Obra y revelan la simplicidad divina del universo.

BENI ELOHIM (1): El grupo de Ángeles asignados a Hod. El nombre significa "Hijos de los dioses" o "Niños de los dioses". Los Beni Elohim pueden ser comparados con unidades polarizadas (masculinas y femeninas) de conciencia divina que proporcionan inteligencia humana y "conciencia divina" en cada individuo. Son el estímulo que impulsa a los seres humanos en la búsqueda del conocimiento. (Los Elohim y Beni Elohim pueden considerarse como los aspectos de Fuerza y Forma de todas las numerosas imágenes de los dioses creadas en la mente de la humanidad.) Los Beni Elohim involucran la mente racional del iniciado en la Gran Obra y revelan la complejidad divina del universo.

QUERUBINES (0'3175): El grupo de Ángeles asignados a Yesod. El nombre significa "los Fuertes" y se deriva de la palabra acadia karibu que significa "el que ora" o "el que intercede". Los Querubines son los grandes poderes formativos de los Elementos que están situados en la esfera de Yesod, el plano etérico azul que sostiene el universo físico. Como sostenedores del universo, pueden considerarse reflejos de las Santas Criaturas Vivientes en Kether. Su deber es gobernar la interacción entre los mundos interno y externo y servir como guardias del portal entre los mundos. Actúan como guías, heraldos o como agentes de equilibración. Los Querubines a menudo se representan como humanoides alados con cabezas de animales, o como esfinges.

ASHIM (o ISHIM) (8): El grupo de Ángeles asignados a Malkuth. El nombre significa "Almas de Fuego". Se dice que están compuestos de nieve y fuego, estos Ángeles son las fuerzas que mantienen unidas las partículas atómicas de la materia física. Algunos consideran que los Ashim son de origen humano más que angélico—individuos dedicados al servicio de la Luz y mensajeros del Espíritu.

Las Jerarquías Planetarias

Los Planetas, al igual que las Sephiroth, tienen ciertos nombres angélicos asociados con ellos. A cada uno de los Planetas se le atribuye un nombre Arcangélico, un nombre de Inteligencia y un nombre de Espíritu. El funcionamiento de las jerarquías planetarias es algo similar al de las Sephiroth: un Arcángel Planetario gobierna una fuerza Planetaria de manera similar a un Arcángel Sephirotico. De las Inteligencias y Espíritus, la tradición sostiene que los Espíritus son malignos y las Inteligencias buenas. Sin embargo, lo que esto realmente denota es que los Espíritus de los Planetas son fuerzas ciegas en su estado más primitivo. Los Espíritus de los Planetas pueden ser usados para fines beneficiosos, pero siempre deben emplearse en conjunto y bajo la presidencia de sus superiores inmediatos, las Inteligencias, que sirven para dirigir las fuerzas ciegas y poderosas de los Espíritus en sus operaciones.

(Nota: muchos de los nombres planetarios, especialmente los de las Inteligencias y Espíritus, fueron creados especialmente para sumar la totalidad de los números en un determinado cuadrado mágico o Qamea. El análisis de estos nombres, sin embargo, aún proporciona perspectivas únicas sobre las energías planetarias que representan.)

Los Nombres Arcangélicos:

KASSIEL ("N'D>): El Arcángel de Saturno. Gobernante del sábado. Se dice que es el Arcángel de las soledades y las lágrimas que "muestra la unidad del reino eterno". Kassiel a veces es llamado un Ángel de la Templanza, y su nombre significa "Velocidad de Dios". Kassiel puede ser imaginado con túnicas negras o azul-violeta (índigo) adornadas con el símbolo de Saturno y sosteniendo una guadaña o un reloj de arena. La raíz de este nombre es kas, que indica suma, acumulación, pináculo o trono.

SACHIEL (""): El Arcángel de Júpiter. Gobernante del jueves. Su nombre significa "Cobertura de Dios". Sachiel puede ser imaginado con túnicas violetas o azules adornadas con el símbolo de Júpiter y sosteniendo un cetro real o un bastón de pastor. La raíz de este nombre es sach, que indica derramar, purificar y limpiar.

ZAMAEL (807): El Arcángel de Marte y Gobernante del martes. "La Severidad de Dios." Zamael puede ser imaginado con túnicas y casco rojos adornados con el símbolo de Marte y sosteniendo una espada, lanza o escudo. La raíz de este nombre es zam, que indica aquello que da forma o une muchos en uno. MICHAEL (o MIKHAEL) ("N"D): "Uno que es como Dios." El Arcángel del Sol y Gobernante del domingo. (También conocido como Mikhael Shemeshel para distinguir este Arcángel de Mikhael Hodael.) Michael puede ser imaginado con túnicas naranjas o amarillas adornadas con el símbolo del Sol, llevando una diadema de rayos solares y una coraza.

ANAEL (7838):47 “La Gloria o Gracia de Dios." El Arcángel de Venus. Gobernante del viernes. Anael puede ser imaginado con túnicas verdes adornadas con el símbolo de Venus 47 Este Ángel a menudo ha sido mal escrito como Hanael.

llevando un cinturón alrededor de su cintura y una guirnalda en su corona. Sus símbolos incluyen un espejo, un collar y una concha marina. La raíz de este nombre es an, que indica las pruebas del Alma, la esfera de la actividad moral y el cuerpo (o personalidad) del individuo.

RAPHAEL (NDT): "El Sanador de Dios." El Arcángel de Mercurio. Gobernante del miércoles. Según algunos, este Arcángel fue originalmente llamado Labbiel. En esta jerarquía, Rafael es un Arcángel de la Ciencia y el conocimiento. (También conocido como Raphael Kokabiel para distinguir este Arcángel de Raphael Tipharethel.) Raphael puede ser imaginado con túnicas amarillas o naranjas adornadas con el símbolo de Mercurio y sosteniendo un Bastón de Caduceo, un estilete o un pergamino. GABRIEL (38733): "El Fuerte de Dios." El Arcángel de la Luna y Gobernante del lunes. (También conocido como Gabriel Levannael para distinguir este Arcángel de Gabriel Yesodel.) Gabriel puede ser imaginado con túnicas azules, violetas o plateadas adornadas con el símbolo de la Luna, coronado con el creciente lunar y sosteniendo un arco.

Las Inteligencias:

AGIEL (NN): La Inteligencia de Saturno. La raíz de este nombre es ag, que indica ignición y excitación intensa. Similar en apariencia a Kassiel.

IOPHIEL (8**):48 La Inteligencia de Júpiter. Su nombre significa "La Belleza de Dios." También es invocado como un ángel amuleto. Similar en apariencia a Sachiel.

GRAPHIEL ("N'DN73): La Inteligencia de Marte. Su nombre significa "el Poder de Dios." Similar en apariencia a Zamael.

NAKHIEL (58°23): La Inteligencia del Sol. La raíz del nombre es na, que significa juventud, belleza y gracia. También está relacionada con la palabra raíz nak, que denota inocencia y pureza. Similar en apariencia a Miguel.

HAGIEL (87): La Inteligencia de Venus. La raíz de este nombre es hag, que indica movimiento, actividad y placer. Similar en apariencia a Anael.

TIRIEL (872): La Inteligencia de Mercurio. La raíz de esta palabra es ti, que indica reflexión. (Según Budge, los nombres de Tiriel y Rafael fueron descubiertos en un anillo amuleto.) Similar en apariencia a Rafael.

MALKAH BE TARSHISIM VE-AD RUACHOTH SCHECHALIM—

al ed saicnegiletnI sal ed aicnegiletnI aL:(שחליים רוחות ועד בתרשיסים מלכא)
Luna. Esta frase es prácticamente intraducible. Según David Godwin, la mejor traducción de la frase es "Reina de los Crisólitos y los Espíritus Eternos de los Leones."

SHELACHEL49 (87): Una Inteligencia Lunar alternativa con un nombre mucho más manejable que el anterior. Similar en apariencia a Gabriel. La raíz

48 Esta ortografía hebrea de Iofiel fue diseñada para ajustarse al sistema Qamea. "N"D" es la forma "tradicional" de escribir este nombre.

49 Desarrollado a partir del sistema Qamea por Adam Forrest.

de este nombre es shel, que indica una línea recta trazada de un objeto a otro—el trazo conectivo que los une. Expresa aquello que sigue sus leyes, lo que permanece en su línea recta, lo que está en buen orden, en el camino de la salvación.

Los Nombres de los Espíritus:

ZAZEL (SIN): El Espíritu de Saturno. Existe una fuerte correspondencia aquí con la letra hebrea Zayin, que significa "espada". La raíz za indica un dardo o una flecha.

HISMAEL (78DD): El Espíritu de Júpiter. La raíz de este nombre his expresa silencio y calma.

BARTZABEL (N): El Espíritu de Marte. La raíz de este nombre es bar, que indica poder activo, emanación potencial y la fuerza creativa del ser.

SORATH (D): El Espíritu del Sol. La raíz de este nombre es sor, que denota aquello que gira o aquello que está dirigido.

QEDEMEL ($807P): El Espíritu de Venus. La raíz de este nombre es qed, que indica una cima o punto pivotal.

TAPHTHARTHARATH (♫♫л): El Espíritu de Mercurio. La raíz de este nombre es taph, que expresa el ruido de un tambor.

SHAD BARSCHEMOTH HA-SHARTATHAN (7 nyben 7W): El Espíritu de los Espíritus de la Luna. Esta frase es prácticamente intraducible. Según David Godwin, la mejor traducción de la frase es "Demonio, hijo de Shimeath, el Sirviente-Chacal."

CHASMODAI (NTI): El Espíritu de la Luna (según Paracelso en su doctrina de Talismanes). La raíz de este nombre es chash, que indica gran movimiento, fuego central y pasiones internas que buscan extenderse.

Las Jerarquías Zodiacales

MALKHIDAEL (o MELCHIDAEL) (NTD): Arcángel de Aries. El nombre de este Ángel significa "plenitud de Dios." Ángel Gobernante del mes de marzo. Enoc se refirió a Malkhidiel como Melkejal diciendo: "él se levanta y gobierna al comienzo del año." Este Arcángel puede ser imaginado con túnicas rojas ornamentadas con el símbolo de Aries. La raíz mal indica continuidad, plenitud y movimiento continuo desde el principio hasta el fin de una cosa.

ASMODEL (NIDON): Arcángel de Tauro. Ángel del mes de abril. Asmodel puede ser imaginado con túnicas de color rojo-anaranjado (o negro) adornadas con el símbolo de Tauro. La raíz de la palabra as indica la idea de base así como de la tierra. AMBRIEL (873DN): Arcángel de Géminis. Ángel del mes de mayo. El nombre de Ambriel fue encontrado grabado en un amuleto hebreo para alejar el mal. Ambriel puede ser imaginado con túnicas de color naranja (o amarillo) adornadas con el

....¿y esta sección está incluida porque???

Símbolo de Géminis. La palabra raíz "as" indica origen, fuente, madre, facultad formativa, medida y posibilidad condicional.

MURIEL (181712): Arcángel de Cáncer. El nombre Muriel proviene del griego "mirra". Ángel del mes de junio. Muriel puede ser imaginado con túnicas de color amarillo-naranja (o azul) adornadas con el símbolo de Cáncer. La raíz de la palabra mur indica toda variación o permutación.

VERKHIEL (8371): Arcángel de Leo. Ángel del mes de julio. Verkhiel puede ser imaginado con túnicas amarillas (o rojas) adornadas con el símbolo de Leo. La raíz ver indica el ruido del viento, o aquello que es avivado.

HAMALIEL (encendido): Arcángel de Virgo. Ángel del mes de agosto. Hamaliel puede ser imaginado con túnicas de color verde amarillento (o negro) adornadas con el símbolo de Virgo. La palabra raíz ham indica esfuerzo, trabajo, actividad y movimiento contractil.

ZURIEL ("81711): Arcángel de Libra. El nombre de Zuriel significa "mi roca es Dios". Ángel del mes de septiembre. Uno de los setenta ángeles amuletos del parto. También se dice que Zuriel cura la necedad en el hombre. En la Biblia, Zuriel es descrito como "jefe de la casa del padre de las familias de Merari." (Números 3:35). Zuriel puede ser imaginado con túnicas verdes (o amarillas) adornadas con el símbolo de Libra. La raíz zur indica la idea de dispersión, radiación y diseminación, saliendo desde el centro y manifestando la Luz.

BARKHIEL (38*27): Arcángel de Escorpio. El nombre Barkhiel significa "relámpago de Dios". Barkhiel es el Ángel del mes de octubre y tiene dominio sobre el relámpago. En una época, Barkhiel era invocado para traer éxito en juegos de azar. Barkhiel puede ser imaginado con túnicas de color azul verdoso (o azul) adornadas con el símbolo de Escorpio. La raíz de la palabra bar indica la idea de producción con poder, emanación potencial o creación, fruto, descendencia y movimiento que tiende a manifestar exteriormente la fuerza creativa del ser.

ADNAKHIEL (878):[50] Arcángel de Sagitario. Ángel del mes de noviembre. Adnakhiel puede ser imaginado con túnicas azules (o rojas) ornamentadas con el símbolo de Sagitario. La palabra raíz ad indica el poder de división, fuerza, emanación y distinción individual.

HANAEL (78937):[51] Arcángel de Capricornio. Ángel del mes de diciembre. Hanael es invocado contra el mal. Hanael puede ser imaginado con túnicas azul-violeta (o negras) adornadas con el símbolo de Capricornio. La raíz han indica la idea de existencia actual y presente, realidades y cualquier cosa que pueda ser percibida por los sentidos.

KAMBRIEL (o CAMBRIEL) (587202): Arcángel de Acuario. Ángel del mes de enero. Kambriel puede ser imaginado con túnicas violetas (o amarillas)

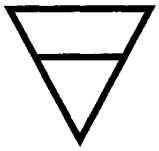
50 Este nombre suele escribirse incorrectamente como Advachiel.

51 No debe confundirse con Haniel, el Arcángel de Netzach, ni con Anael, el Arcángel de Venus.

adornado con el símbolo de Acuario. La raíz kam indica el deseo de asimilación.

AMNITZIEL (STATION): Arcángel de Piscis. Ángel del mes de febrero. Amnitziel puede ser imaginado con túnicas rojo-violeta (o azules) adornadas con el símbolo de Piscis.

SECCIÓN 6: Correspondencias de la Tierra



El grado 1 = 10 de Zelator se atribuye al Elemento Tierra. La Tierra simboliza la parte estable y arraigada de la psique. Es el Elemento de la naturaleza corpórea y la manifestación física. La Tierra es femenina, receptiva, sólida y nutritiva. El color asignado a la Tierra es negro, el punto cardinal es el Norte. (Revise toda la información sobre el Elemento Tierra dada en el Capítulo Uno.)

El estudio de las piedras preciosas y minerales es parte del trabajo que debe realizar el Zelator. Las piedras eran muy útiles para los antiguos, sirviendo como armas, fortificaciones estructurales, marcadores, monumentos, talismanes e incluso como implementos necesarios para crear fuego. Los primeros filósofos enseñaron que los cuatro Elementos estaban presentes en la fisiología del cuerpo humano; el Fuego correspondía al calor corporal, el Agua a los diversos fluidos corporales, el Aire a los gases y la Tierra a los huesos y la carne. Así, las piedras y rocas mismas eran simbólicas de los huesos de los dioses en el culto arcaico. La adoración a las piedras, practicada en todo el mundo, fue probablemente el primer tipo de expresión religiosa conocida por la humanidad. Los grandes monolitos erigidos por los antiguos eran venerados por su intemporalidad y su capacidad para resistir las fuerzas de la decadencia y destrucción que tanto afectaban a los seres biológicos. Estas piedras simbolizaban la fuerza, la unidad y el propio lugar de residencia de las fuerzas eternas.

El cuerpo material de todas las cosas llegó a ser representado como una roca. Eventual mente, este simbolismo evolucionó hacia la forma de un cubo o pedestal, mientras que el Espírit u o esencia de todas las cosas llegó a ser simbolizado por figuras talladas que coronaban el pe destal. Así se crearon los primeros altares e imágenes de piedra de los dioses.

Las piedras preciosas y los minerales también juegan un papel importante en el arte de la Alquimia física. Por definición, los minerales son "una sustancia homogénea que ocurre de forma natural, formada por procesos inorgánicos y que posee un rango definido y limitad o de propiedades físicas, y una estructura molecular usualmente expresada en forma cristalin a." En términos más generales, los minerales son "materiales inorgánicos, especialmente en co ntraste con la materia animal o vegetal." Los minerales son los bloques constructores de la c orteza terrestre y de la misma base del planeta.

Para el Alquimista, existen tres reinos o principados: (1) vegetal, (2) animal y (3) mineral. Cada reino tiene su propia esencia. Los tres se originan de la misma fue nte original, pero cada uno se manifiesta bajo diferentes vibraciones en su respectivo ámbito. El reino vegetal tiene la tasa vibratoria más baja, mientras que el reino mine ral tiene la más alta. La humanidad es la parte más elevada del reino medio (animal), que mantiene el equilibrio entre los tres reinos. Por lo tanto, la humanidad puede p articipar en los reinos superiores o inferiores para su beneficio a través del arte de l a Alquimia.

Ciertas piedras y minerales (así como metales) se atribuyen a diferentes energí as planetarias, elementales, zodiacales y sefiróticas. Estas diversas afiliaciones se basan en muchos factores: el color de la piedra, sus propiedades, composición química y tasa vibratoria.

Por lo tanto, es apropiado que el estudiante del grado 1=10 memorice la si guiente lista de correspondencias de piedras preciosas:

Piedras preciosas y minerales

Las Sefirot

1. Kether — Diamante
2. Chokmah — Estrella Rubí, Turquesa
3. Binah — Estrella Zafiro, Perla
4. Chesed — Amatista, Zafiro
5. Geburah — Rubí
6. Tiphareth — Topacio, Diamante Amarillo
7. Netzach — Esmeralda
8. Hod — Ópalo, especialmente Ópalo de Fuego
9. Yesod — Cuarzo
10. Malkuth — Cristal de roca, sal

Los Signos Zodiacales[52]

Aries — Diamante, Jaspe Rojo, Granate
Tauro — Esmeralda, Coral Rojo, Lapislázuli
Géminis — Perla, Ágata, Alejandrita
Cáncer — Rubí, Ámbar, Piedra de Luna
Leo — Sardónice, Ojo de Gato, Crisólito
Virgo — Zafiro, Peridoto
Libra — Ópalo, Malaquita, Esmeralda
Escorpio — Topacio, Obsidiana, Piedra de Sangre
Sagitario — Turquesa, Circón Azul
Capricornio — Granate, Azabache, Ónix
Acuario — Amatista, Aguamarina
Piscis — Piedra de sangre, Perla

Los Planetas

Saturno — Ónix, Azabache, Antracita
Júpiter — Amatista, Zafiro, Lapislázuli
Marte — Rubí, Granate, Piedra de sangre
Sol — Topacio, Crisólito, Heliodoro, Circón
Venus — Esmeralda, Turquesa, Jade, Malaquita
Mercurio — Ópalo, Ópalo de fuego, Ágata, Serpentina
Luna — Piedra lunar, Perla, Cuarzo, Fluorita

52 Desafortunadamente, hay poco acuerdo sobre las "piedras de nacimiento" correctas.

Los Elementos

Fuego	—	Rubí, Ópalo de Fuego
Agua	—	Acamarina, Coral, Piedra de Luna
Aire	—	Topacio, Ópalo
Tierra	—	Ágata Musgosa, Sal de Roca, Ónix, Galena

Una imagen mitológica de un gnomo

Hebreo y Otros Nombres Relacionados con la Tierra

Nombre del elemento: ARETZ u OPHIR (" אר o "DY)
Nombre Divino Exterior: ADONAI HA-ARETZ (478)
Punto Cardinal: TZAPHON (Norte) (13)
Arcángel: URIEL (787718)
Ángel: PHORLAKH (INSTID)
Gobernante: QUERUBÍN (2175)
Elementales: GNOMOS
Rey de los Gnomos: GHOB

URIEL53 es el gran Arcángel alado de la Tierra Elemental, cuyo nombre significa "la Luz de Dios". Un título adicional es Uriel Aretziel. Estacionado en el Norte, Uriel se visualiza emergiendo de la vegetación de la Tierra sosteniendo tallos de trigo maduro y vistiendo túnicas de citrino, óxido, oliva y negro. SANDALPHON es la gran Arcángel femenina del Planeta Tierra y la esfera de Malkuth. Ella es extremadamente alta y de tez oscura, y usualmente se la visualiza con túnicas de los cuatro colores de Malkuth.

Deidades de la Tierra

Existen numerosas deidades asociadas con la Tierra de diferentes panteones. El estudiante debe estar familiarizado con varias deidades de la Tierra de diversas tradiciones occidentales:

GEB (o SEB): El principal dios de la Tierra de los egipcios y padre de Osiris, Isis, Neftis y Set. La propia Tierra formaba el cuerpo de Geb. Usualmente se le representa en forma de un hombre que lleva en la cabeza la corona blanca o la corona del Norte, a la que se añade la corona Atef. Geb también se representa como un ganso, de la especie particular llamada seb. Es el dios de la superficie de la Tierra que da origen a la vegetación, y es importante en la mitología del Inframundo también, teniendo autoridad sobre las tumbas de los muertos. Geb figura prominentemente en el primer acto de la creación, cuando el dios Tierra y la diosa del Cielo, Nut, estaban atrapados en un abrazo de amantes. El padre de Geb, Shu, el dios del Aire, intervino y levantó

Geb

el cuerpo estrellado de Nut del dios Tierra, formando así la Tierra, el cielo estrellado y el aire entre ambos.

TAMMUZ (o DUMUZI): La principal deidad de la Tierra y dios de la cosecha del panteón asirio-babilónico. Tammuz fue el amante de Ishtar, la figura principal de la diosa. Sin embargo, como una espiga de maíz madura, Tammuz fue cortado—devorado por la muerte en la plenitud de la juventud y obligado a descender al inframundo. Ishtar descendió a la Tierra y sufrió la muerte para salvarlo. Como compromiso, Tammuz estaba destinado a pasar la mitad del año gobernando la tierra durante una temporada de crecimiento y abundancia. Sin embargo, después de la cosecha, Tammuz entraba en un período de retiro de regreso al inframundo. Así se crearon los ciclos estacionales de la Tierra.

Otras deidades terrestres babilónicas incluyen a una gran Madre Tierra que fue adorada bajo los diversos nombres de NINHURSAG, NINMAH, NINTU y KI. Ella era la diosa Madre preeminente, que, al igual que la Gea de los griegos, representaba el gran principio creativo.

GEA (Equivalente a la romana Tellus Mater): Una de las deidades griegas más antiguas, Gea era la Tierra profunda y fértil que surgió del Caos. De ella nació Urano, el cielo coronado de estrellas, seguido por las montañas y el mar. Juntos, Gea y Urano produjeron la primera raza, los Titanes. Comúnmente se la representa en forma de una mujer gigantesca. En tiempos posteriores se identificó con la diosa Rea, cuyo nombre significa "Tierra".

CÍBELE: Originalmente una diosa griega de las cavernas, Cíbele personificaba la Tierra en su estado primitivo y salvaje. Ejercía dominio sobre los animales salvajes y era adorada en las cumbres de las montañas. Las representaciones griegas de Cíbele conservaron un carácter asiático. Usualmente se la representa con la corona almenada de una diosa Madre asiática, sentada en un trono flanqueado por dos leones, o bien conduciendo un carro tirado por leones. Attis era el dios de la agricultura y la vegetación cuyo papel respecto a Cíbele era comparable al de Tammuz para la babilónica Ishtar (o Adonis para la fenicia Astarté).

DEMÉTER (Equivalente a la romana Ceres): La diosa griega de la Tierra fecunda, Deméter representaba el suelo fértil y cultivado. Es sobre todo una diosa de los árboles frutales y los campos. Deméter era especialmente una diosa del maíz, pero el trigo y la cebada también le eran sagrados. Gobernaba la cosecha y todas las actividades agrícolas. La diosa suele representarse vestida como una mujer madura con una túnica larga y a menudo lleva un velo que cubre la parte posterior de su cabeza. A veces se la muestra coronada con espigas de maíz o una cinta, y sostiene en su mano un cetro, espigas de maíz o una antorcha. PERSÉFONE (o Core "niña"): La hija de Deméter es la diosa griega de la cosecha y la fertilidad. Perséfone fue secuestrada por el dios del inframundo, Hades. Ante la pérdida de su hija, Deméter comenzó a hacer que la Tierra se volviera estéril.

Deméter

Perséfone

El dios Zeus persuadió a Hades para que liberara a la joven Core , pero la tentó a comer algunas semillas de granada primero, lo que hizo que su unión fuera indisoluble. Para resolver el asunto, Zeus decidió que Perséfone viviría con su esposo en el inframund o durante un tercio del año y pasaría los otros dos tercios con s u madre. Así, durante parte del año, cuando Perséfone se unía a Hades, la Tierra se volvía fría, triste e improductiva, pero cuand o regresaba en la primavera, la Tierra retomaba su calor junto c on su manto de plantas florecientes y cultivos fértiles. Perséfone es representada como una doncella coronada y entronizada. A ve ces lleva una espiga de maíz o una granada.

Otras deidades terrestres occidentales incluyen numerosas diosas celt as de la fertilidad o matres—diosas Madre:

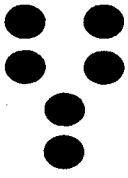
DANU o DANA: La compañera de Bile. Los descendientes de Danu se llamaban a s í mismos Tuatha De Dannan ("pueblo de la diosa Dana" o "Los hijos de Don").

Nerthus

BRIGIT: diosa celta de las estaciones. La celebración de Brigit, Imbolc, un gran festival de purificación pagana, tiene lugar el 1 de febrero. (Por cier to, con la llegada del cristianismo, la diosa Brigit fue transformada en un a santa patrona). Las diosas germáni cas de la fertilidad incluyen a GEFJO N, "la Dadora" o "la Donante", y a N ERTHUS, la Madre Tierra productiva. Nerthus es representada conduciend o un carro tirado por novillas.

EPONA: una diosa celta que era la prot ectora de los caballos, Epona también p residía la fertilidad del suelo.

SECCIÓN 7: Adivinación y Geomancia



Las personas que no tienen experiencia con el Tarot y otras formas d e adivinación a menudo piensan que estas prácticas son poco más que superstición y folclore. La verdad es que quienes estudian y practican la adivinación creen que todas las cosas en el universo son divinas. Nada ocurre en un universo divino por casualidad o coincidencia. Nad a que exista dentro de un universo divino carece de significado o i mportancia. La palabra adivinación se basa en una palabra latina que significa "la facultad de prever". La palabra proviene del latín para "poder divino" o "de los dio ses". Esto indica que el verdadero significado de la palabra adivinación es “hacer divin o”.

Lejos de ser una práctica supersticiosa, el arte de la adivinación se revela como una ciencia espiritual que busca descubrir el significado divino detrás de los eventos "casuales". La adivinación ha existido como una herramienta para el bienestar psíquico y la salud espiritual mucho antes de que naciera la psicología moderna, aunque esta última ciencia a menudo ha tomado mucho prestado de la primera.

Desde que los seres humanos se dieron cuenta de que existían Poderes Superiores más allá del mundo físico, hemos intentado comunicarnos con estas Fuerzas. Las oraciones e invocaciones a los dioses y diosas surgieron del deseo humano de hablar con lo Divino, de adorarlos y pedirles guía e intervención. El trance ritual y la meditación se desarrollaron a partir del deseo humano de dejar que los dioses nos hablen, para enriquecer nuestras vidas con una forma superior de Sabiduría. La adivinación se desarrolló como una forma de interactuar con los dioses. Fue un método mediante el cual los humanos podían interpretar y entender la Voluntad de lo Divino.

La adivinación puede abrir la mente del adivino a las maravillas del mundo espiritual y del universo invisible que está detrás del universo visible. Además, los diferentes métodos de adivinación son buenos ejercicios para desarrollar los poderes de intuición e imaginación del estudiante.

El arte de la adivinación es un proceso de crecimiento espiritual mediante el cual el adivino intenta descubrir qué fuerzas específicas están actuando en un área dada de los reinos astrales. Es el arte de adquirir información psíquica con la ayuda de accesorios físicos como cartas del Tarot, espejos de cristalización, cristales, péndulos o ayudas psíquicas similares. Si se realiza correctamente, la adivinación puede determinar qué energías subyacentes están en acción en una región específica del universo invisible. Sin embargo, cualquier información obtenida de esta manera debe usarse solo como una guía o un mapa, no como un destino inamovible grabado en piedra. La adivinación es un arte que requiere mucha práctica para volverse competente, y precisamente la práctica es lo que se necesita para afinar los poderes psíquicos del adivino. El estudiante principiante no debe preocuparse por si las respuestas dadas en la adivinación son siempre correctas. Lo importante es que el estudiante aumente gradualmente sus poderes astrales de percepción con cada lectura.

Un principio muy importante en cualquier forma de adivinación es la Ley de Correspondencias. Esta idea establece que siempre existe una correspondencia entre los muchos planos del Ser. El Axioma Hermético expresa esta idea con las palabras: "Como es Arriba, es Abajo. Como es Abajo, es Arriba." Esta Ley se aplica siempre que usamos símbolos para significar ciertas cosas.

Por ejemplo, en el Tarot se utiliza una copa para simbolizar el Útero de la Madre Divina. Una copa y un útero definitivamente no son lo mismo. Una es de metal, el otro es carne y sangre. Sin embargo, ambos tienen la misma cualidad esencial de contener y nutrir la vida. En cierto sentido, tienen una realidad cósmica similar.

Otro ejemplo de la Ley de Correspondencias es cuando el metal oro se usa para indicar el Sol, o la plata para la Luna. No sería correcto decir que el oro es lo mismo que el Sol o que la plata es lo mismo que la Luna. Pero los dos metales y los dos planetas son símbolos usados para describir las mismas dos realidades divinas.

La Ley de Correspondencias ayuda a los iniciados a aplicar diversos significados a símbolos visibles, permitiéndonos comprender mejor la naturaleza divina de las cosas

que no son visibles para nosotros. Por ello es importante que el estudiante memorice las correspondencias que se aplican a un sistema como la Geomancia o el Tarot. Todas las imágenes e ideas asociadas con el sistema deben volverse algo natural para el adivino, de modo que puedan ser recordadas instantáneamente durante una lectura.

Geomancia

La generación aleatoria de los Tetragramas Geománticos se llama Squilling. Hoy en día generalmente se realiza usando bolígrafo y papel, simplemente creando dieciséis filas de puntos con tinta sobre papel o pergamino. Sin embargo, originalmente se hacía haciendo agujeros en tierra o arena para obtener diferentes símbolos y figuras.

Aunque este procedimiento puede hacerse completamente con bolígrafo y papel, el uso real de la Tierra en la adivinación es un método más poderoso para formar el vínculo mágico entre el adivino y el Genio Planetario invocado.

Para ello, el estudiante puede desear construir una caja de madera específicamente para las adivinaciones geománticas. Esta caja debe llenarse con tierra y consagrarse mediante un ritual. Se usa una varita para hacer agujeros en la tierra y realizar el squilling de las dieciséis Líneas Raíz que generan los Tetragramas.[54]

La Geomancia también puede realizarse usando una variedad de otras técnicas:[55] T

rabajo con guijarros: Se puede usar una bolsa de piedras preciosas para hacer el squilling de las figuras. El adivino saca un puñado de piedras de la bolsa y las coloca a un lado en pares hasta que quede una o dos piedras, impares o pares. Esto se hace dieciséis veces para obtener las dieciséis Líneas Raíz necesarias.

Trabajo con monedas: Lanzar monedas es una forma sencilla de generar respuestas de sí/no o par/impar. Las monedas del I Ching pueden adaptarse fácilmente para este propósito.

Trabajo con dados: El lanzamiento de un dado te dará inmediatamente un número impar o par.

Trabajo con piedras: Un conjunto de piedras de geomancia puede ser construido con arcilla que se endurece en horno (o madera) con las figuras de los Tetragramas pintadas directamente sobre ellas. (Solo se necesitan diez piedras para un conjunto completo, ya que muchos de los Tetragramas son imágenes invertidas entre sí). Esta es una forma rápida de realizar la tirada, ya que solo se necesita seleccionar cuatro Tetragramas completos en lugar de determinar dieciséis Líneas Raíz diferentes.

Los Espíritus Gobernantes de la Geomancia

Una adivinación exitosa usando este método depende del contacto establecido con un Espíritu o Genio Geomántico. Estos Espíritus son colectivamente llamados Genios. Son los Espíritus gobernantes de las energías planetarias invocadas en una lectura geomántica. Al inicio de una lectura, el adivino selecciona uno de estos Espíritus gobernantes—el Espíritu que mejor refleje la naturaleza planetaria de la pregunta formulada. El adivino debe cuidar de formular la pregunta de manera clara y concisa, porque la respuesta solo reflejará la forma más literal de la pregunta.

---

54 La construcción de la Caja de Geomancia se describe en nuestro libro, Secretos de un Templo de la Golden Dawn. 55 Del artículo de Adam Forrest, "Mysteria Geomantica: Enseñanzas en el Arte de la Geomancia," publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.

Acquisitio
Sagitario

Amissio
Tauro

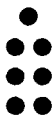
Albus
Géminis

Rubeus
Escorpio

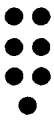
Puella
Libra

Puer
Aries

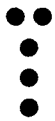
Laetitia
Piscis



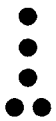
Tristitia
Acuario



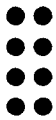
Caput Draconis
Nodo Norte



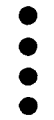
Cauda Draconis
Nodo Sur



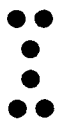
Populus
Cáncer



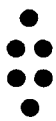
Via
Cáncer



Conjunctio
Virgo



Carcel
Capricornio



Fortuna Mayor
Leo

Fortuna Menor
Leo

Los Tetragramas y sus Genios

Geomantic Figure	Zodiacal Attribution	Name of Figure	Ruling Planet	Sigil of Genius	Ruler (Genius)	Geomantic Figure	Zodiacal Attribution	Name of Figure	Ruling Planet	Sigil of Genius	Ruler (Genius)
		Puer			Bartzabel			Puella			Kedemel
		Amissio			Kedemel		Sr. Rubeus				Bartzabel
		Albus			Taphthartharath			Acquisitio			Hismael
		Populus			Chasmodai			Carcer			Zazel
		Via			Chasmodai			Tristitia			Zazel
		Fortuna Mayor			Sorath			Laetitia	24	Hismael	
		Fortuna Menor			Sorath			Caput Draconis			Hismael y Kedemel
		Conjunctio			Taphthartharath			Cauda Draconis			Zazel y Bartzabel

Este sistema de adivinación es diferente a otros en que la conciencia psíquica d el adivino es menos importante que en un sistema como el Tarot. La capacidad del adi vino para evocar al Espíritu se convierte en el foco de consideración para una adivinaci ón geomántica exitosa. Esta es la razón por la cual la Geomancia es quizás un método mejor para personas que tienen dificultades para visualizar o interpretar una lectura.

La Mecánica de la Geomancia

Usando papel y bolígrafo: Formula y expresa una pregunta que desees que sea respondida en l a adivinación.

Usando una hoja Squilling o un gráfico de Geomancia especialmente creado para la Adivinación, traza un Pentagrama invocador de Tierra en el centro de un círculo. Dentr o del pentagrama dibuja el sigilo del Genio Planetario que corresponde a tu pregunta—el Genio del Planeta cuya energía sería más receptiva o útil en el asunto.

El adivino debe recitar una breve invocación antes de trazar estos símbolos mágicos. Primero invoca el Nombre Divino más alto para el Elemento Tierra, seguido por la jerarquía de Ángeles asociados con la Tierra, y finalmente solicita la ayuda de l Genio Planetario involucrado en el trabajo.

La siguiente invocación, que procura la ayuda del Genio Hismael, es un eje mplo de tal invocación. Los nombres subrayados pueden ser intercambiados por la s entidades con las que el geomante pretenda trabajar.

> En el Nombre Divino de ADONAI HA-ARETZ, invoco al poderoso y fuerte Ángel URIEL, ven y dota esta adivinación de Verdad. Te invo co a ti, coro de Ángeles conocido como ASHIM, almas de Llama, t e invoco a ti SACHIEL, Arcángel de TZEDEK que rige el día y la ho ra del Planeta JÚPITER. Ven IOPHIEL para manifestar el Espíritu de este trabajo—el Espíritu HISMAEL. Ven, digo, y dota este trabajo con la verdad de lo que percibo.56

A continuación, crea las dieciséis Líneas Raíz necesarias para juzgar el resultado traza ndo al azar dieciséis líneas de puntos de tinta mientras caen en los dieciséis diferentes segm entos del gráfico. (Este proceso debería tener algo de la naturaleza de la escritura automátic a, con el adivino sin ser consciente del número de puntos que se colocan en el papel.) Cuan do termines, cada una de las dieciséis secciones debe contener al menos un punto. Luego d etermina si cada línea tiene un número impar o par de puntos. Si una línea tiene un número par, se le asignan dos puntos. Si el número es impar, recibe un punto. Las Madres

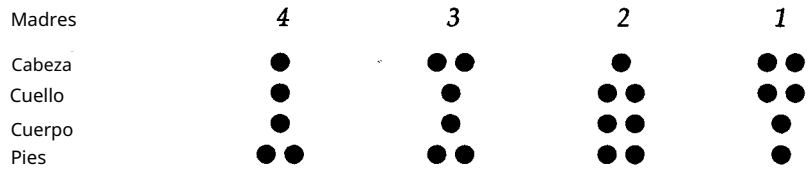
Las dieciséis líneas producen cuatro Madres conocidas como las figuras 1-4 en la hoja S quilling. Cada Madre es una figura formada por cuatro de las dieciséis Líneas Raíz. Obse rva el primer Tetragrama Madre que has construido. Junto a la Línea Raíz superior, escri be la palabra CABEZA. Junto a la segunda Línea Raíz, escribe la palabra CUELLO.

---

56 Adaptado de una invocación del artículo de Mitch y Gail Henson "Por los Signos de la Tierra: Geomancia en la Golden Dawn", publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.

a la tercera Línea Raíz, escriba la palabra CUERPO. Y junto a la Línea Raíz inferior, escriba la palabra PIES.

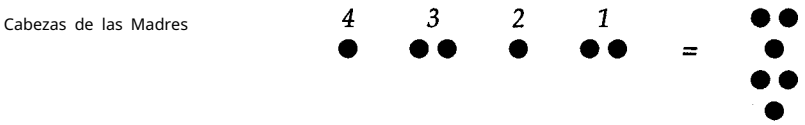
El siguiente es un ejemplo de cómo podrían verse las figuras:



Las Hijas

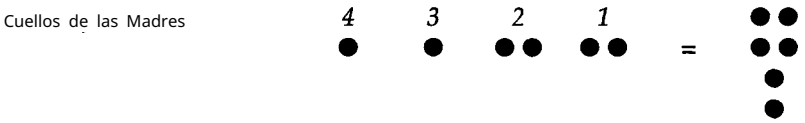
Una vez que se han generado las cuatro Madres, el Geomante debe determinar las cuatro Hijas. La Hoja de Trabajo del Ábaco57 proporciona el método más sencillo para generar estas figuras. Transfiera la primera Madre a la columna vertical etiquetada como M1 en la hoja de trabajo del Ábaco. Las cuatro divisiones de la columna son para la separación de la Cabeza, Cuello, Cuerpo y Pies. La segunda Madre se coloca en la columna M2, mientras que las Madres 3 y 4 caen respectivamente en las columnas M3 y M4.

La primera Hija (D1) se forma con las Cabezas de todas las Madres del 1 al 4, colocadas una sobre otra:



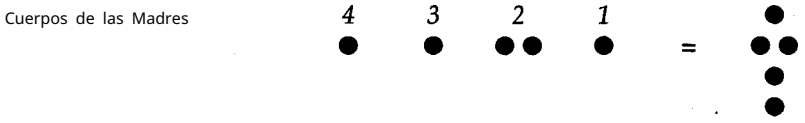
Esta es la primera Hija, o figura número 5.

Haga lo mismo con los Cuellos de las Madres:



Esta es la segunda Hija, o figura número 6.

Haga lo mismo con los Cuerpos de las Madres:



Esta es la tercera Hija, o figura número 7.

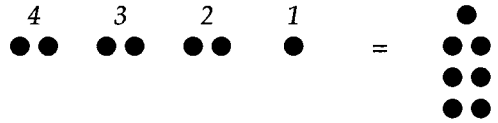
---

57 Del artículo de Adam Forrest "Mysteria Geomantica: Teachings in the Art of Geomancy" publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 1: Divinación.

Un Astrólogo Lanzando una Carta Natal en un Cuadro cuadrado

Haz lo mismo con los Pies de las Madres:

Pies de las Madres



Esta es la cuarta Hija, o figura número 8.

En la hoja de trabajo del Ábaco, habrás formado las cuatro figuras de las Madres (M1-M4) en las columnas verticales. Las cuatro Hijas (D1-D4) se formarán de derecha a izquierda en las filas horizontales del Ábaco.

Los Sobrinos

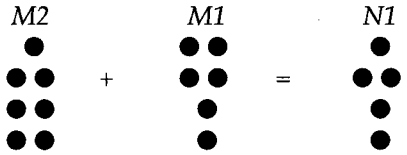
El siguiente grupo de cuatro figuras que el Geomante debe generar se conoce como los Sobrinos, a veces llamados los Resultantes (figuras 9-12). Los Sobrinos se generan de una manera algo diferente a las Hijas. El primer Sobrino se forma sumando los puntos que componen la primera y segunda Madre (M1 + M2). Al sumar los puntos de dos figuras obtendrás un número impar o par. Si el número es par, colocarás dos puntos. Si es impar, colocarás un punto. En nuestro ejemplo, para obtener el Sobrino 1, tomaremos las Madres 1 y 2, sumaremos los dos puntos etiquetados como Cabezas. Esta es la Cabeza del Primer Sobrino (o figura 9).

Suma los puntos etiquetados como Cuellos de las Madres 1 y 2 usando la misma técnica. El resultado será el Cuello del Sobrino 1.

Suma los puntos etiquetados como Cuerpos de las Madres 1 y 2 usando el mismo método. El resultado será el Cuerpo del Sobrino 1.

Suma los puntos etiquetados como Pies de Madres 1 y 2 como antes. El resultado será el Pie del Sobrino 1.

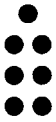
(Las cuatro barras laterales internas de la hoja de cálculo Ábaco etiquetadas N1-N4 son para generar a los Sobrinos. El Sobrino 1 [N1] está ubicado a la derecha de las Madres 1 y 2, para que el Geomante pueda ver claramente el cálculo.)



Sobrino 1
(figura 9)

Siguiendo el mismo procedimiento con las Madres 3 y 4, deberías poder generar al Sobrino 2. (N2) está ubicado a la izquierda de las Madres 3 y 4 en la hoja de cálculo Á baco.

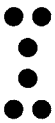
Sobrino 2
(figura 10)



Ahora obtenemos a los Sobrinos 3 y 4 siguiendo el mismo procedimiento con los dos grupos de Hijas. El Sobrino 3 se forma sumando las dos primeras hij as D1 + D2. El Sobrino 4 se forma combinando las dos últimas hijas D3 + D4.

Sobrino 4
(figura 12)

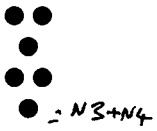
Sobrino 3
(figura 11)



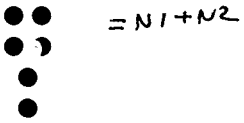
Los Testigos

Ahora se han generado doce Tetragramas. Forma el Testigo Derecho (figura 13) mediante una suma básica. Suma los dos primeros Sobrinos (N1 + N2). Luego forma el Testigo Izquierdo (figura 14) sumando los dos últimos Sobrinos (N3 + N4).

Testigo Izquierdo
(figura 14)



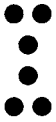
Testigo Derecho
(figura 13)



El Juez

Forma el Juez (figura 15) sumando los dos testigos.

Juez
(figura 15)



1. Acceder a la naturaleza general de la figura.

2. Interpretar la figura a la luz de la casa a la que pertenece la pre gunta. (Algunas relaciones entre el Juez y la casa de la pregunta f ortalecerán o debilitarán el impacto del Juez. Consulte la Tabla de Dig nidades Esenciales que se encuentra en el Capítulo Uno.)

3. Interpretar al Juez y a los dos Testigos:
   Un buen Juez formado por dos buenos Testigos es bueno.
   Un Juez Abad formado por dos malos Testigos es malo.
   Un buen Juez formado por Testigos buenos y malos mezclados significa éxito, pero con retraso y molestias.
   Dos buenos Testigos y un Juez malo, el resultado será desafortu nado al final.
   El primer Testigo es bueno y el segundo malo, el éxito será muy dudoso.
   El primer Testigo es malo y el segundo bueno, un comienzo desafortunado tomará un buen giro.

4. Verifique si la misma figura geomántica que el Juez aparece en algún otro lugar. aparece en algún otro lugar.

En este punto, el geomante puede tener todo lo necesario para obtener u na respuesta rápida examinando las tres figuras del Testigo Derecho, el Testigo Izq uierdo y el Juez. El Testigo Derecho puede interpretarse como el comienzo del asu nto, el Testigo Izquierdo es la forma en que el asunto progresa, y el Juez es la co nclusión del asunto.

En nuestro ejemplo, el Juez es la figura de Conjunctio, un Tetragrama positivo q ue indica unión armoniosa y reunión. También es el Tetragrama de Virgo, un Signo de Ti erra. El Testigo Izquierdo es Acquisitio—ganancia, que se atribuye a Sagitario, un Signo de Fuego. El Testigo Derecho es Fortuna Major, una figura muy positiva asociada con Le o, otro Signo de Fuego. En general, los resultados de esta lectura describen una fuerza ígnea positiva que se arraiga armoniosamente en la Tierra o manifestación. Una lectura muy buena.

Por supuesto, el geomante puede en este punto decidir profundizar y explorar las sutilezas del trabajo. Esto se hace más o menos leyendo la adivi nación como se leería una carta zodiacal.

La Parte de la Fortuna

Calcule la Parte de la Fortuna (especialmente útil en preguntas sobre dinero). Se deter mina sumando todos los puntos de los primeros doce tetragramas, luego dividiendo e ste número entre 12. El número restante indicará la casa a la que se asigna la Parte de la Fortuna. Habiendo encontrado la casa, la figura proporcionará, en el contexto de su casa, detalles sobre la posición financiera del Consultante.

La Carta Zodiacal Cuadrada

Coloque las primeras doce figuras (Madres, Hijas y Sobrinos) en una carta proporcionada para la interpretación de las casas. (Esto es para dar mayor detalle a la respuesta de una pregunta compleja. Una pregunta simple de "sí/no" ya habrá sido respondida en este punto.) Las figuras se colocan de la siguiente manera:

La Figura 1 va en la casa 10.	La Figura 2 va en la casa 1.
La Figura 3 va en la casa 4.	La Figura 4 va en la casa 7.
La Figura 5 va en la casa 11.	La Figura 6 va en la casa 2.
La Figura 7 va en la casa 5.	La Figura 8 va en la casa 8.
La Figura 9 va en la casa 12.	La Figura 10 va en la casa 3.
La Figura 11 va en la casa 6.	La Figura 12 va en la casa 9.

(*Una de las antiguas reglas medievales en la Geomancia era verificar si el Rubeus o Cauda Draconis caían en la primera casa. Si alguna de estas figuras estaba presente, se aconsejaba al geomante destruir la carta y esperar al menos dos horas antes de volver a hacer la pregunta. Esta antigua superstición equivale a enseñar a un lector de Tarot a destruir una tirada y causar un pánico total en el consultante si los Arcanos Mayores del Diablo o la Muerte aparecían como el Significador. Los ocultistas modernos ya no consideran el Signo de Escorpio ni el Nodo Sur de la Luna como malvados. Por lo tanto, esta regla en particular debe ser ignorada.)

Determine qué casa zodiacal en particular se relaciona con la pregunta que se está haciendo. Esta figura tendrá gran importancia en la lectura.

Escriba las atribuciones zodiacales de cada figura en cada casa. (Si la primera casa contiene la figura de Amissio, que se relaciona con Tauro, entonces la primera casa comienza con Tauro. Las demás casas siguen en orden, de modo que la Figura 6 en la casa 2 está en la casa de Géminis, incluso si la Figura es Fortuna Minor, que se relaciona con Leo. Así, como en la Astrología, el planeta regente de Leo, el Sol, está en Géminis.)

Determine los planetas de los Tetragramas, según caigan en cada casa; es decir, Puer igual a Marte, Conjunctio igual a Mercurio. Un gráfico zodiacal normal que muestre las doce casas en forma circular o de rueda puede ser útil para anotar esta información. (Una diferencia importante entre la Geomancia y la Astrología es que en un gráfico geomántico, un planeta puede ocupar varias casas diferentes al mismo tiempo.)

También determine el equilibrio de los Elementos (Fuego, Agua, Aire, Tierra) en el gráfico. Verifique si hay un desequilibrio aparente de las fuerzas elementales.

Estime la Dignidad Accidental de la figura. En la Astrología moderna, la Dignidad Esencial se relaciona con un planeta en un signo particular. Un planeta en un signo en el que está fortalecido se encuentra en una de sus Dignidades Esenciales. La Dignidad Accidental se relaciona con un planeta en una casa particular. Un planeta en una casa en la que está fortalecido se encuentra en una de sus Dignidades Accidentales. La Dignidad Accidental de una figura en una casa particular es una medida de su fuerza y del grado en que influirá en el juicio.) Esto nos lleva al hecho de que los Tetragramas están más fuertemente correlacionados con los planetas que con los signos zodiacales, especialmente cuando se colocan en casas zodiacales, como en el Cuadro Cuadrado. Por esta razón, en el gráfico

De las Dignidades Accidentales ciertos Tetragramas pueden incluir dos conjuntos de correspond encias de Triplicidad (en particular los Tetragramas asignados a Venus y Mercurio).

Una figura es más fuerte cuando está en lo que se llama su casa, muy fuerte cuando e stá en su Exaltación, fuerte en su Triplicidad, muy débil en su Caída, y la más débil de todas en s u Detrimento. Una figura está en su Caída cuando está en una casa opuesta a la de su Exaltació n, y en su Detrimento cuando está opuesta a su propia casa. (Consulte la Tabla de Dignidades A ccidentales. Los números en esta tabla se refieren a los números de las casas zodiacales; 1 = la primera casa, 2 = la segunda casa, etc.).

Aspectos:

Considere los aspectos 58 de la figura: La Oposición sería la casa directamente opu esta a la casa en cuestión. La casa en cuestión se conoce como el Significador.

Cuadratura: cuente cuatro casas desde e incluyendo el Significador en ambas direccio nes. Tanto la Oposición como la Cuadratura son estresantes.

Séxtil: cuente tres casas desde e incluyendo el Significador en ambas direccio nes. Este es un aspecto ligeramente benévolo.

Trígono: cuente cinco casas desde e incluyendo el Significador en ambas direcciones. Tanto el Séxtil como el Trígono alivian la situación.

Las direcciones se conocen como Dextra (en el sentido de las agujas del reloj) y Siniestra (en sentido contr ario a las agujas del reloj). Dextra es la más poderosa de las dos.

Significados de los Tetragramas en las Casas

La siguiente lista contiene resúmenes breves de las figuras geománticas en las casas zod iacales. Sugerimos que el estudiante sustituya la palabra "desfavorable" por el término medieval "maléfico".

ADQUISICIÓN

Generalmente bueno para el beneficio y la ganancia.

Ascendente	Feliz, éxito en todas las cosas.
Segunda Casa	Muy próspero.
Tercera Casa	Favor y riquezas.
Cuarta Casa	Buena fortuna y éxito.
Quinta Casa	Buen éxito.
Sexta Casa	Bueno especialmente si está de acuerdo con la quinta.
Séptima Casa	Razonablemente bueno.
Octava Casa	Bastante bueno, pero no mucho. Los enfermos morirán.
Novena Casa	Bueno en todas las demandas.
Décima Casa	Bueno en trajes.
Undécima Casa	Bueno en todo.
Duodécima Casa	Mal, dolor y pérdida.

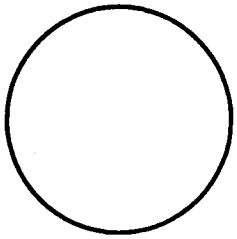
58 La aspectación se explica en la Tercera Conferencia de Conocimiento en el Capítulo Tres de este libro.

Adivino: _____

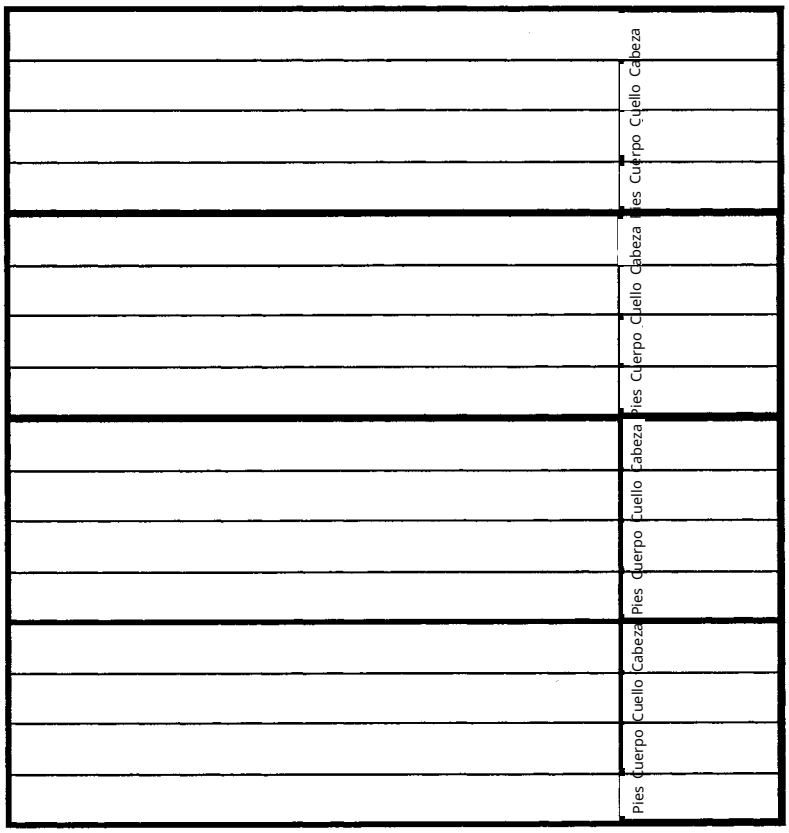
Consultante: _____

Fecha: _____

Pregunta:



Casa: ____ Planeta: _____ Genio: _____



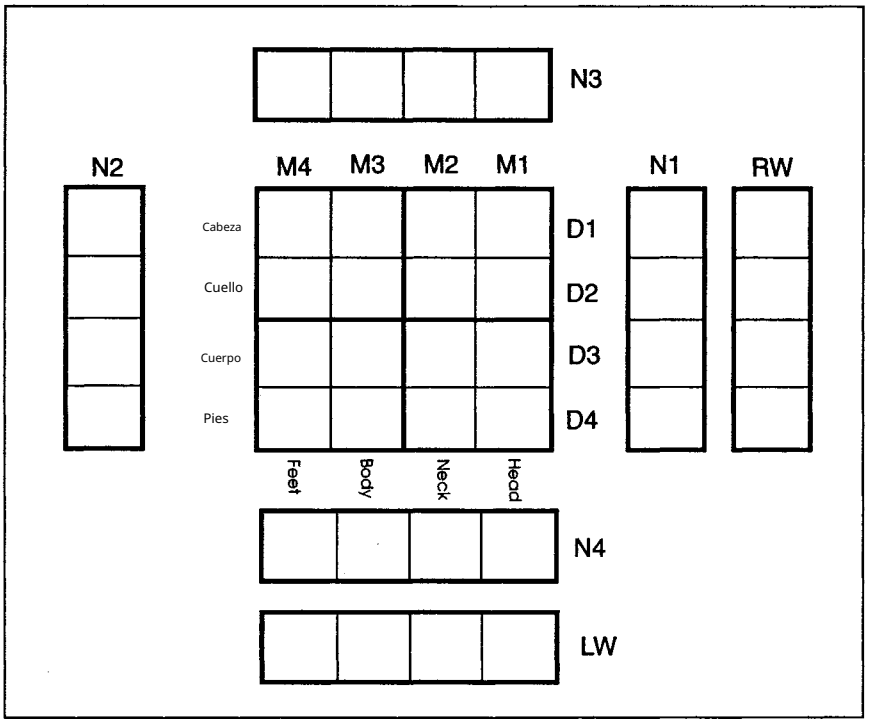
Madre 1
(figura 1)

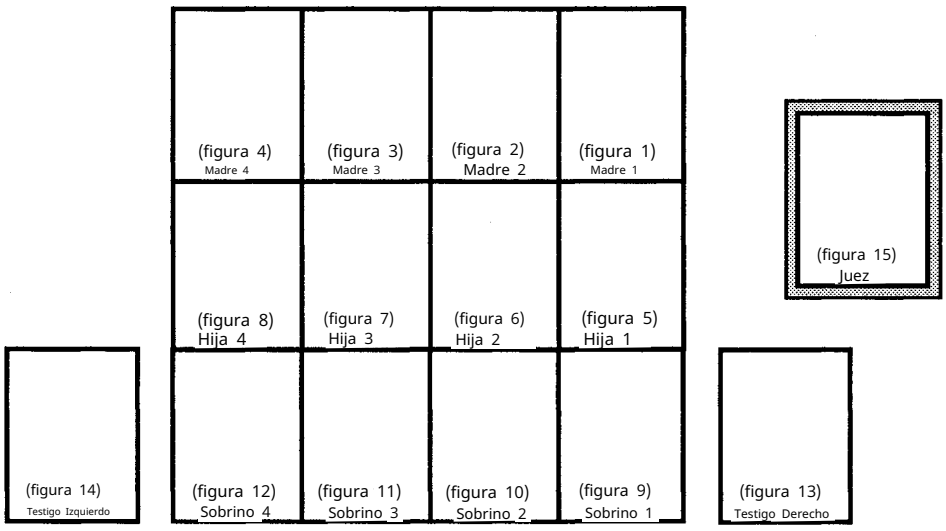
Madre 2
(figura 2)

Madre 3
(figura 3)

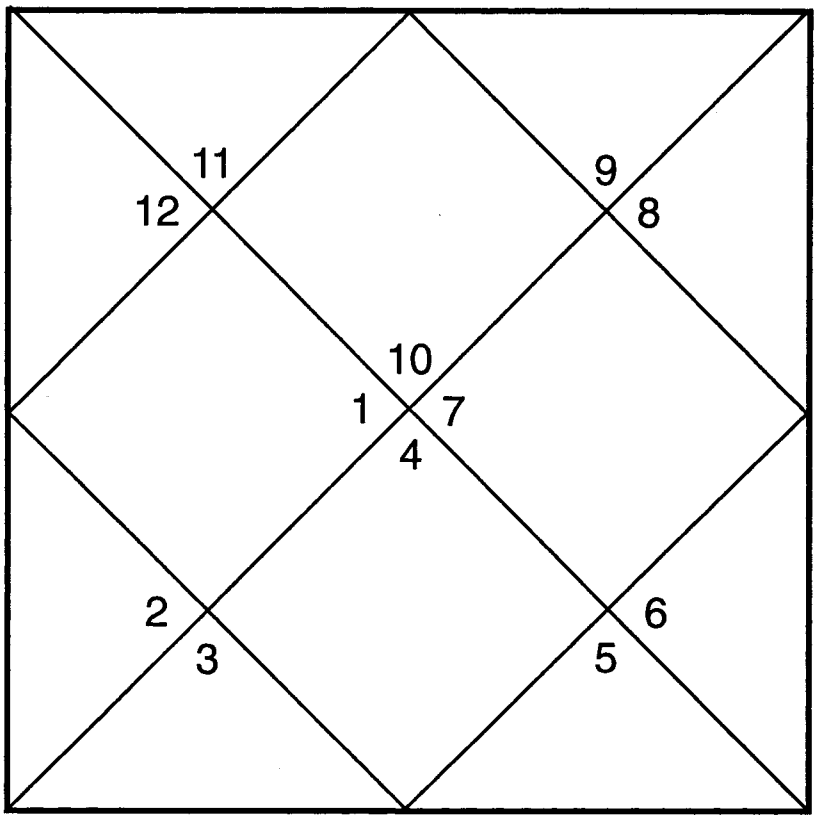
Madre 4
(figura 4)

Una hoja de trabajo de Squilling





Una hoja de trabajo de ábaco



Significador: _____

Trinos: _____

Cuadraturas: _____

Sextiles: _____

Oposiciones: _____

Casa 4: _____

Fuego: _____

Agua: _____

Aire: _____

Tierra: _____

Interpretación:

Un Cuadro Zodiacal
Que Representa las Doce Casas

TABLA DE DIGNIDADES ACCIDENTALES

Fortalezas y Debilidades de los Tetragramas dentro de las Casas

Figura Geomántica	Planeta	Más Fuerte: Regente de	Muy Fuerte: Exaltado	Muy Débil: Caída	Más Débil: Perjuicio	Signo	Fuerte: Triplicidad
Puer	Marte	**1, 8**	**10**	**4**	**2, 7**	**Aries**	**5, 9**
Amissio	**Venus**	**2, 7**	**12**	**6**	**1, 8**	Tauro	**10**
Albus	Mercurio	**3, 6**	**11**	**5**	**9, 12**	Géminis	**7, 11**
Populus	Luna	**4**	**2**	**8**	**10**	Cáncer	**12**
Fortuna Mayor	Sol	**5**	**1**	**7**	**11**	**Leo**	**1, 9**
Conjunctio	Mercurio	**3, 6**	**11**	**5**	**9, 12**	**Virgo**	**2, 10**
Puella	**Venus**	**2, 7**	**12**	**6**	**1, 8**	**Libra**	**3, 11**
Rubeus	Marte	**1, 8**	**10**	**4**	**2, 7**	Escorpio	**12**
Adquisición	Júpiter	**9, 12**	**4**	**10**	**3, 6**	Sagitario	**1, 5**
Carcer	Saturno	**10, 11**	**7**	**1**	**4, 5**	Capricornio	**2, 6**
Tristitia	Saturno	**10, 11**	**7**	**1**	**4, 5**	Acuario	**3, 7**
Laetitia	Júpiter	**9, 12**	**4**	**10**	**3, 6**	Piscis	**4, 8**
Cauda Draconis		**8, 10,11**	**10, 7**	**4, 1**	**2,7,4,5**		
Caput Draconis		**2,7,9,12**	**12, 4**	**6, 10**	**1,8,3,6**		
Fortuna Menor	Sol	**5**	**1**	**7**	**11**	**Leo**	**1, 9**
Via	Luna	**4**	**2**	**8**	**10**	Cáncer	**12**

AMISSIO

Bueno para la pérdida de sustancia y a veces para el amor, pero muy malo para la ganancia.

Ascendente	Mal en todas las cosas excepto para prisioneros.
Segunda Casa	Muy mal para el dinero, pero bueno para el amor.
Tercera Casa	Mal final, excepto para peleas.
Cuarta Casa	Mal en todo.
Quinta Casa	Malvado excepto para la agricultura.
Sexta Casa	Más bien malo para el amor.
Séptima Casa	Muy bueno para el amor, de lo contrario malo.
Octava Casa	Excelente en todas las cuestiones.
Novena Casa	Malvado en todas las cosas.
Décima Casa	Malvado excepto para el favor con las mujeres.
Casa Undécima	Bueno para el amor, de lo contrario malo.
Casa Duodécima	Malvado en todas las cosas.

FORTUNA MAJOR

Bueno para ganar en todas las cosas donde una persona tiene esperanzas de triunfar.

Ascendente	Bueno para guardar en secreto.
Segunda Casa	Bueno excepto en cosas tristes.
Tercera Casa	Bueno en todo.
Cuarta Casa	Bueno en todo, pero melancólico.
Quinta Casa	Muy bueno en todas las cosas.
Sexta Casa	Muy bueno excepto por la depravación.
Séptima Casa	Bueno en todo.
Octava Casa	Moderadamente bueno.
Novena Casa	Muy bueno.
Décima Casa	Excesivamente bueno. Acudir a superiores.
Casa Undécima	Muy bueno.
Casa Duodécima	Bueno en todo.

FORTUNA MINOR

Bueno en cualquier forma en que una persona desee proceder rápidamente.

Ascendente	Rapidez en la victoria y en el amor, pero colérico.
Segunda Casa	Muy bueno.
Tercera Casa	Bueno — pero iracundo.
Cuarta Casa	Prisa; más bien malo excepto para la paz.
Quinta Casa	Bueno en todas las cosas.
Sexta Casa	Medio en todo.
Séptima Casa	Malo excepto para la guerra o el amor.
Octava Casa	Generalmente malvado.
Novena Casa	Bueno, pero colérico.

Décima Casa	Bueno, excepto para la paz.
Casa Undécima	Bueno, especialmente para el amor.
Casa Duodécima	Bueno, excepto para la alternancia o para servir a otro.

LAETITIA

Bueno para la alegría, presente o futura.

Ascendente	Bueno, excepto en la guerra.
Segunda Casa	Enfermizo.
Tercera Casa	Ilustración.
Cuarta Casa	Principalmente bueno.
Quinta Casa	Excelente.
Sexta Casa	Generalmente malo.
Séptima Casa	Indiferente.
Octava Casa	Generalmente malo.
Novena Casa	Muy bueno.
Décima Casa	Bueno, más en la guerra que en la paz.
Casa Undécima	Bueno en todo.
Casa Duodécima	Generalmente malvado.

TRISTITIA

Malo en casi todo.

Ascendente	Medio, pero bueno para tesoros y fortificaciones.
Segunda Casa	Medio, pero bueno para fortificar.
Tercera Casa	Malo en todo.
Cuarta Casa	Malo en todo.
Quinta Casa	Muy malo.
Sexta Casa	Malvado, excepto por la depravación.
Séptima Casa	Malvado solo para herencia y magia.
Octava Casa	Malvado, pero en secreto bueno.
Novena Casa	Malvado excepto para la magia.
Décima Casa	Malvado excepto para fortificaciones.
Casa Undécima	Malo en todo.
Casa Duodécima	Malvado. Pero bueno para la magia y el tesoro.

PUELLA

Bueno en todas las demandas, especialmente en aquellas relacionadas con las mujeres.

Ascendente	Bueno excepto en la guerra.
Segunda Casa	Muy bueno.
Tercera Casa	Bueno.
Cuarta Casa	Indiferente.
Quinta Casa	Muy bien, pero presta atención a los aspectos.

Sexta Casa	Bueno, pero especialmente para la depravación.
Séptima Casa	Bueno excepto para la guerra.
Octava Casa	Bueno.
Novena Casa	Bueno para la música. De lo contrario, solo medio.
Décima Casa	Bueno para la paz.
Casa Undécima	Bueno, y amor por las damas.
Casa Duodécima	Bueno en todo.

PUER

Malo en la mayoría de las demandas, excepto en aquellas cosas relacionadas con la guerra o el amor.

Ascendente	Indiferente. Mejor en la guerra.
Segunda Casa	Bueno, pero con problemas.
Tercera Casa	Buena fortuna.
Cuarta Casa	Mal, excepto en la guerra y el amor.
Quinta Casa	Medio bueno.
Sexta Casa	Medio.
Séptima Casa	Mal, salvo en la guerra.
Octava Casa	Mal, salvo por amor.
Novena Casa	Mal excepto en la guerra.
Décima Casa	Bastante mal. Pero bueno para el amor y la guerra. La mayoría de las otras cosas medianas.
Casa Undécima	Medio; buen favor.
Casa Duodécima	Muy bueno en todo.

RUBEUS

Mal en todo lo que es bueno y bueno en todo lo que es malo.

Ascendente	¡Destruye la figura si cae aquí! Hace que el juicio sea inútil.
Segunda Casa	El mal en todas las demandas.
Tercera Casa	Malvado excepto para dejar sangre.
Cuarta casa	Malvado excepto en la guerra y el fuego.
Quinta Casa	Malvado salvo por el amor y la siembra de semillas.
Sexta Casa	Malvado excepto para el desangrado.
Séptima Casa	Malvado excepto para la guerra y el fuego.
Octava Casa	Malvado.
Novena Casa	Muy malo.
Décima Casa	Disoluto. Amor, fuego.
Undécima Casa	Malvado, excepto para dejar sangre.
Duodécima Casa	Malvado en todas las cosas.

ALBUS

Bueno para el beneficio y para entrar en un lugar o empresa.

Ascendente	Bueno para el matrimonio. Mercurial. Paz.
Segunda Casa	Bueno en todo.
Tercera Casa	Muy bueno.
Cuarta Casa	Muy bueno excepto en la guerra.
Quinta Casa	Bueno.
Sexta Casa	Bueno en todas las cosas.
Séptima Casa	Bueno excepto en todas las cosas.
Octava Casa	Bueno.
Novena Casa	Un mensajero trae una carta.
Décima Casa	Excelente en todo.
Casa Undécima	Muy bueno.
Casa Duodécima	Maravillosamente bueno.

CONJUNCTIO

Bueno con lo bueno, o malo con lo malo. Recuperación de cosas perdidas.

Ascendente	Bueno con bueno, malo con malo.
Segunda Casa	Comúnmente bueno.
Tercera Casa	Buena fortuna.
Cuarta Casa	Buena salvación para la salud; ver el octavo.
Quinta Casa	Medio.
Sexta Casa	Bueno solo para la inmoralidad.
Séptima Casa	Bastante bueno.
Octava Casa	Malvado, muerte.
Novena Casa	Medio bueno.
Décima Casa	Para el amor, bueno. Para la enfermedad, malo.
Casa Undécima	Bueno en todo.
Casa Duodécima	Medio. Malo para prisioneros.

CARCER

Generalmente malvado. Retraso, atadura, barra, restricción.

Ascendente	Malvado excepto para fortificar un lugar.
Segunda Casa	Bueno en preguntas saturninas; de lo contrario, malvado.
Tercera Casa	Mal.
Cuarta Casa	Bueno solo para la melancolía.
Quinta Casa	Recibe una carta en tres días. Mal.
Sexta Casa	Muy mal.
Séptima Casa	Mal.
Octava Casa	Muy mal.
Novena Casa	Malo en todo.
Décima Casa	Mal salvo en tesoro oculto.

Casa Undécima	Mucha ansiedad.
Casa Duodécima	Bastante bueno.

CAPUT DRACONIS

Bueno con lo bueno, malo con lo malo. Da buen resultado para ganancias.

Ascendente	Bueno en todas las cosas.
Segunda Casa	Bueno.
Tercera Casa	Muy bueno.
Cuarta Casa	Bueno salvo en la guerra.
Quinta Casa	Muy bueno.
Sexta Casa	Bueno solo para la inmoralidad.
Séptima Casa	Bueno especialmente para la paz.
Octava Casa	Bueno.
Novena Casa	Muy bueno.
Décima Casa	Bueno en todo.
Casa Undécima	Bueno para la iglesia y el beneficio eclesiástico.
Casa Duodécima	No muy bueno.

CAUDA DRACONIS

Bueno con el mal, y mal con el bien. Bueno para la pérdida,
y para salir de un asunto.

Ascendente	¡Destruye la figura si cae aquí! Hace que el juicio sea inútil.
Segunda Casa	Muy malo.
Tercera Casa	Malo en todo.
Cuarta Casa	Bueno especialmente para la conclusión del asunto.
Quinta Casa	Muy mal.
Sexta Casa	Bastante bueno.
Séptima Casa	Malo, guerra y fuego.
Octava Casa	No es bueno, excepto para la magia.
Novena Casa	Bueno solo para la ciencia. Malo para los viajes. Robo.
Décima Casa	Malvado salvo en obras de fuego.
Casa Undécima	Malvado salvo por favores.
Casa Duodécima	Bastante bueno.

VIA

Perjudicial para la bondad de otras figuras en general,
pero bueno para viajes y travesías.

Ascendente	Malvado excepto para la prisión.
Segunda Casa	Indiferente.
Tercera Casa	Muy bueno en todo.
Cuarta Casa	Bueno en todo salvo en el amor.

Quinta Casa	Buenos viajes.
Sexta Casa	Mal.
Séptima Casa	Bastante bueno, especialmente para viajes.
Octava Casa	Malo.
Novena Casa	Indiferente. Bueno para viajes.
Décima Casa	Bueno.
Casa Undécima	Muy bueno.
Casa Duodécima	Excelente.

POPULUS

A veces bueno y a veces malo; bueno con lo bueno, y malo con lo malo.

Ascendente	Bueno en matrimonios.
Segunda Casa	Medio bueno.
Tercera Casa	Más bueno que malo.
Cuarta Casa	Bueno en todo excepto en el amor.
Quinta Casa	Bueno en la mayoría de las cosas.
Sexta Casa	Bueno.
Séptima Casa	En la guerra bueno; de lo contrario medio.
Octava Casa	Malo.
Novena Casa	Busca letras.
Décima Casa	Bueno.
Casa Undécima	Bueno en todo.
Casa Duodécima	Muy mal.

La Cuarta Casa

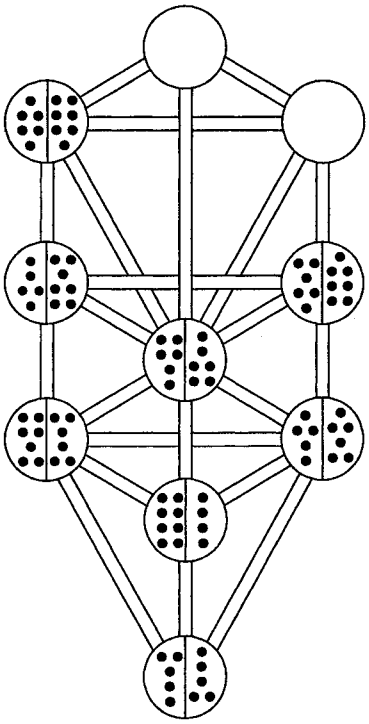
Después de observar todo, verifica la figura en la cuarta casa, que denota la conclusión o resultado del asunto en cuestión.

Si aún no estás seguro en este punto, construye la decimosexta y última figura del Reconciliador, sumando la primera Madre y el Juez. Esto dará una lectura final. Esta figura no debe construirse simplemente porque no te guste el resultado. Genera esta figura solo si aún estás confundido sobre la conclusión.

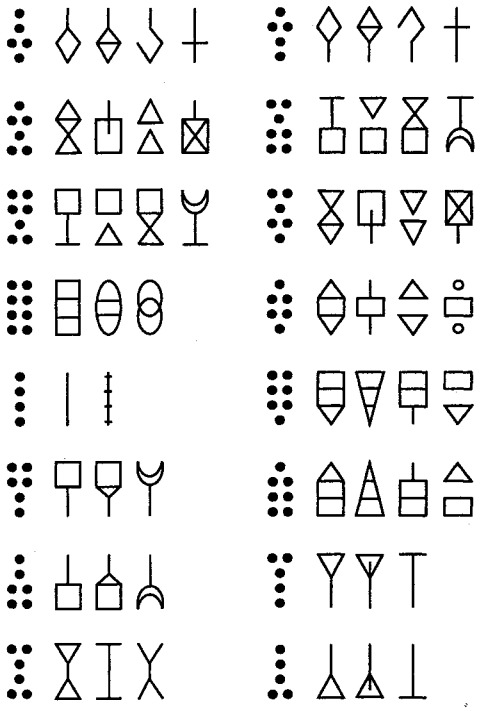
Israel Regardie era muy aficionado a este sistema de adivinación y lo practicaba regularmente. Sugerimos que el estudiante de este curso prepare una lectura de Geomancia diaria mientras esté en el grado de Zelator. Solo con la práctica constante se apreciarán las sutilezas de este método.

Talismanes Geománticos

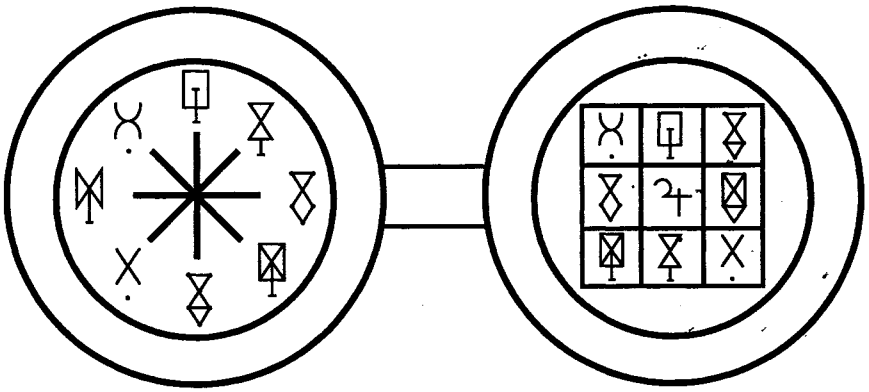
Un aspecto único del sistema de Geomancia es que se pueden crear numerosos sigilos o emblemas talismánicos a partir de los Tetragramas, trazando varias líneas de punto a punto. Estos caracteres se atribuyen luego a sus Planetas y conceptos regentes. Solo unos pocos de estos posibles sigilos se muestran en el diagrama adjunto en la página siguiente. Incontables otros sigilos pueden formarse a partir de los Tetragramas Geománticos básicos. Cada sigilo así formado puede usarse como una "puerta" para adivinar o hacer clarividencia.



Colocación de Tetragramas
en el Árbol de la Vida



Sigilos Geománticos



Un Talismán Geomántico

Se puede construir un talismán usando los sigilos en forma de círculo, colocando los emblemas en extremos opuestos de una rueda con ocho radios. Una frase o versículo que tenga significado para el estudiante puede escribirse en un círculo a lo largo del borde exterior del talismán. Un cuadrado que contenga un número determinado de compartimentos puede usarse en lugar de la rueda o en el reverso del talismán.

SECCIÓN 8: Correspondencias de Malkuth

10

El grado 1 = 10 de Zelator se atribuye a la esfera de Malkuth en el Árbol de la Vida Qabalístico. Este es el primer grado que realmente coloca al mago aspirante en el Árbol de la Vida. Malkuth tiene los títulos adicionales de la Puerta y la Madre Inferior, y es la última Sephirah de la forma y manifestación. (Revise toda la información sobre Malkuth dada en el Capítulo 1.)

Nombre en inglés: El Reino
Nombre Divino (Atzilútico): Adonai Ha-Aretz
Nombre del Arcángel (Briático): Sandalfón
Coro Angélico (Yetzirático): Ashim
Planeta o Casa de Assiah: Olam ha-Yesodoth
Experiencia espiritual: Visión del Santo Ángel Guardián
Número cabalístico: Diez
Color (Briático): Citrino, rojizo, oliva, negro
Elemento: Tierra

Parte de la anatomía: Pies
Cartas del tarot: Los cuatro dieces

Imagen mágica: Una joven, coronada y entronizada
Incienso: Ditano de Creta
Gema: Cristal de roca, sal

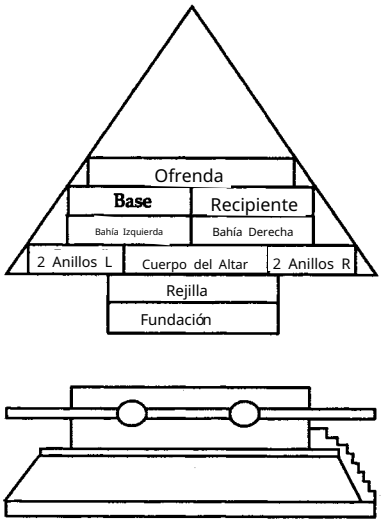
Símbolos: Altar de cubo doble, cruz de brazos iguales,
el círculo mágico, el triángulo del arte
Figura lineal: Decagrama
Virtud: Discriminación
Vicio: Inercia

SECCIÓN 9: Imágenes y Diagramas Rituales

El Lavabo de Agua de Purificación se refiere a las Aguas de Binah, el poder femenino reflejado en las Aguas de la Creación.

El Altar de la Ofrenda Quemada para el sacrificio de animales simboliza los Qlippoth o Demonios Malignos del plano contiguo y por debajo del universo material. Señala que nuestras pasiones deben ser sacrificadas. Los Qlippoth son los Demonios Malignos de la Materia y las cáscaras de los Muertos.

El Altar de Incienso en el Tabernáculo estaba cubierto de oro. El nuestro es negro para simbolizar nuestro trabajo, que es separar el Oro Filosófico del Dragón Negro de la Materia. La Espada Llameante o Rayo Relámpago está formada por el orden natural de las Sephiroth en el Árbol de la Vida. Es la corriente descendente de lo divino y se asemeja a un destello de energía luminosa. El Querubín derecho que está junto a la columna blanca es Metatrón, mientras que el Querubín izquierdo es Sandalfón, que está junto a la columna negra. Los Querubines son los guardianes del Jardín del Edén. (Ver Lámina a Color 1.)



(Nota: Un fragmento de un texto babilónico se refiere al Bosque Sagrado de Anu, que corresponde al Árbol de la Vida. El Bosque Sagrado estaba custodiado por una espada que giraba hacia los cuatro puntos cardinales. Varias otras leyendas babilónicas aluden a un árbol sagrado, bosque o selva de los dioses, que a menudo se representaba en el arte antiguo como un árbol atendido por dos Querubines alados, uno a cada lado del árbol sagrado.)

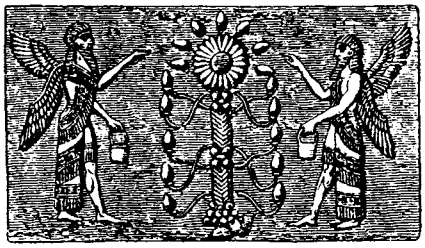
Los Sephiroth pueden describirse como centros de energía de la conciencia divina, mientras que los caminos que los conectan son conductos o canales de energía. Juntos, los Sephiroth y los Veintidós Caminos forman los Treinta y Dos Caminos de la Sabiduría según se describe en el Sepher Yetzirah o Libro de la Formación.

La Qabalah enseña que toda manifestación se basa en el principio de polaridad. Los dos pilares a cada lado del altar representan las dos grandes fuerzas contendientes del universo:

El Pilar de la Misericordia en el Sur: Sus características son: blanco, activo, positivo, masculino, fuerza. Es un pilar de Luz y Fuego que se asocia con el Adán bíblico y con Metatrón, quien en este caso es el Querubín derecho del Árbol de la Vida.

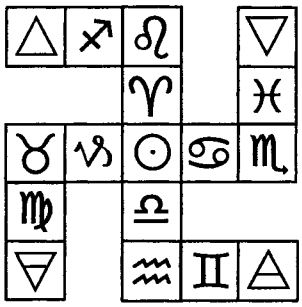
El Pilar de la Severidad en el Norte: Sus características son: negro, pasivo, negativo, femenino, forma. Es un pilar de nube que se asocia con la Eva bíblica y con Sandalfón, quien en este caso es el Querubín izquierdo del Árbol de la Vida.

La Cruz Fylfot es la Insignia de Admisión al grado 1=10 de Zelator. También se llama la Cruz Hermética, el Martillo de Thor, el Gammadion y la Esvástica. Está formada por diecisiete cuadrados de un cuadrado de veinticinco cuadrados menores. Estos diecisiete representan el Sol, los cuatro Elementos y los doce Signos del Zodíaco.



El Bosque Sagrado de los Dioses

La Mesa del Pan de la Proposición



El símbolo del Sol está en el centro de la cruz en el punto de quietud, mientras que los Signos Zodiacales divididos en las cuatro Triplicidades forman los brazos de la cruz. Los Signos Cardinales comienzan todos en el centro de la cruz, seguidos por los Signos Fijos y Mutables. Los brazos terminan con los símbolos Elementales de cada Triplicidad. Toda la cruz representa el centro del universo que da origen a los signos celestiales, que luego conforman los Elementos del mundo físico.

Dado que el Fylfot está originalmente formado por veinticinco cuadrados, esta cruz también tiene afinidad con el Fuego. Veinticinco es el número de cuadrados que forman la Qamea o cuadrado mágico de Marte. Según J. E. Cirlot (Un Diccionario de Símbolos), todas las palabras para "cruz" (crux, cruz, crowz, croaz, krois, krouz) tienen una base etimológica común en -ak, -ur o -os, que significa la "Luz del Gran Fuego". (Esta es también una de las razones por las que el lamen del Dadouchos consiste en este símbolo.)

La Cruz Fylfot es un símbolo de una cruz de brazos iguales con cuatro brazos que parecen girar en la misma dirección alrededor de un eje central. Durante la Edad de Hierro, la esvástica representaba a la deidad suprema. En la Edad Media, la interpretación general de la figura era que simbolizaba el movimiento y el poder del Sol. Esta cruz también significa la acción del origen del universo.

Además, el Fylfot es un símbolo atribuido a la primera Sephirah, Kether. Aquí representa los cuatro Elementos latentes (Primitivos) cuyas energías están unidas en Kether, activadas por el Primum Mobile o Primeros Torbellinos. Estas energías finalmente se diferencian en los cuatro Elementos básicos de Fuego, Agua, Aire y Tierra al alcanzar el nivel de Malkuth en el Árbol. La Cruz Fylfot, entregada al candidato en el grado de Zelator, señala una estrecha relación que existe entre Kether y Malkuth.

La Mesa del Pan de la Proposición: En el Ritual de Zelator, este diagrama que representa las doce Letras Simples del alfabeto hebreo y sus Signos Zodiacales asociados se explica detalladamente. (Consulte la ceremonia de iniciación.) La parte superior del dodecagrama o figura de doce lados apunta a Aries, y la letra Heh en el Este, mientras que la punta inferior de la figura apunta a Libra y la letra Lamed en el Oeste. Los Arcángeles y los emblemas Querúbicos se muestran en sus respectivos cuartos. El pentagrama central, que representa a la Gran Madre del Cielo a través de la letra Heh (5), apunta hacia una posición entre los Signos de Aries y Piscis, refiriéndose así a un punto en la rueda prismática de colores donde el rojo se intersecta con el rojo-violeta. Este es el punto en el que se forman los colores invisibles del infrarrojo y ultravioleta. El color rojo de Aries representa el comienzo de la rueda de colores, mientras que Piscis indica el final (Alfa y Omega). Las llamas vistas en el centro del Pentagrama se refieren a los rayos del Sol.

El Candelabro de Siete Brazos: Este diagrama que representa las siete letras Dobles del alfabeto hebreo junto con sus siete Planetas correspondientes se explica completamente en el Ritual de Zelator. Sin embargo, es necesario mencionar un par de puntos sobre el diagrama. El heptagrama en el centro es la clave para el

El Candelabro de Siete Brazos

orden de los días de la semana-Sol (domingo) está en el punto más alto del h eptagrama. Desde el punto de Sol la línea conduce al punto de Luna (lunes) y luego al punto de Marte (martes) a Mercurio (miércoles) a Júpiter (jueves) a V enus (viernes) a Saturno (sábado) y de nuevo a Sol.

Nota: algunas versiones previamente publicadas de este diagrama han colocado los Planetas en una sucesión circular en lugar de seguir el orden natural del heptagrama con respecto a los días de la semana.

Además, la mayoría de las versiones publicadas de este diagrama enumeran a los Arcá ngeles Seferóticos en lugar de los Arcángeles Planetarios que pertenecen propiamente a este di agrama. Estos puntos han sido corregidos aquí.*

UNA CONFERENCIA ADICIONAL

Las Tribus de Israel y los Signos Zodiacales

(por MacGregor Mathers)[59]

Las Doce Tribus se atribuyen así a los Doce Signos Zodiacales y a permutacione s del Gran y Santo Nombre del Tetragrámaton y sus contrapartes angélicas:

Signo		Permutación	Tribu	Ángel
♈	Aries	Yod Heh Vau Heh	Gad	Melquidael
♉	Tauro	Yod Heh Heh Vau	Efraín	Asmodel
♊	Géminis	Yod Vau Heh Heh	Manasés	Ambriel
♋	Cáncer	Heh Vau Heh Yod	Isacar	Muriel
♌	Leo	Heh Vau Yod Heh	Judá	Verchiel
♍	Virgo	Heh Heh Vau Yod[60]	Nafatali	Jamaliel
♎	Libra	Vau Heh Yod Heh	Asur	Zuriel
♏	Escorpio	Vau Heh Heh Yod	Dan	Barchiel
♐	Sagitario	Vau Yod Heh Heh	Benjamín	Advachiel[61]
♑	Capricornio	Heh Yod Heh Vau	Zabulón	Hanael
♒	Acuario	Heh Yod Vau Heh	Rubén	Cambriel
♓	Piscis	Heh Heh Yod Vau*	Simeón	Amnitziel

59 Esta conferencia fue impartida originalmente en el Grado Philosophus de la Golden Dawn y posteriormente en el Grado Zelator de la Stella Matutina. Hemos decidido mantenerlo en el Grado Zelator debido a su relevancia no solo para el diagrama de la Mesa del Pan de la Proposición, sino también para el antiguo Tabernáculo hebreo en el Desierto, que desempeña un papel tan importante en el ritual Zelator de auto-iniciación.

60 Desafortunadamente, hay un error en este manuscrito respecto a las permutaciones del Nombre tanto para Virgo como para Piscis, que deberían intercambiarse. Uno de los Adeptos Superiores de nuestra Orden ha determinado que el error se produjo por una confusión entre las letras Heh (Agua) y Heh Sophith (Tierra). La permutación correcta del Nombre para Virgo es HHYV y el Nombre para Piscis es HHVY.

61 El nombre Advachiel es un error de siglos. El verdadero nombre del Ángel de Sagitario es Adnakhiel. (Véase el artículo titulado "Mysteria Geomantica" por Adam Forrest en The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.

De estos, especialmente el Toro (Tauro), el León (Leo), el Escorpión (Esco rpio, pero en buen simbolismo el Águila) y el Hombre (Acuario) deben ser desta cados como las figuras querúbicas de Ezequiel y Juan. A estos Signos se les asi gnan las tribus de Efraín, Judá, Dan y Rubén, que, como veremos a continuación , acamparon hacia los Puntos Cardinales alrededor del Tabernáculo de la Congr egación, y como los líderes de las demás. Los Signos de los Gemelos (Géminis), los Peces (Piscis), y en cierto sentido como una figura compuesta, el Centauro (Sagitario) armado con un arco, también se llaman signos bicorporales o de dob le cuerpo. A estos se refieren Manasés (Géminis), Simeón (Piscis) y Benjamín (Sa gitario). Manasés fue dividido en dos medias tribus con posesiones separadas (s iendo la única tribu así dividida), y por lo tanto corresponde a la división igual del Signo de los Gemelos, Cástor y Pólux, los Grandes Hermanos Gemelos. Sime ón y Leví se clasifican juntos, como los dos Peces en el Signo, pero Leví se reti ra más tarde, para formar como el vínculo de unión y conexión de las Tribus, c omo la casta sacerdotal.Benjamín es el hermano menor de José, ya que Raquel solo tuvo estos dos hijos, y es el único de los hijos de Jacob que al nacer fue ll amado por dos nombres, porque Raquel lo llamó "Ben Oní", pero su padre lo ll amó Benjamín, y en el signo de las dos naturalezas del Hombre y el Caballo es tán unidas en un solo símbolo.

Encontraremos mucha luz sobre la conexión entre los Signos y las Tri bus mostrada por la bendición de Jacob y de Moisés, de la cual se derivan l as armas heráldicas de las Doce Tribus. Observemos que así como en las Tri bus Leví fue retirado, y las dos Tribus de Efraín y Manasés sustituyeron a la simple de José, así en el Nuevo Testamento, Judas es retirado del número d e los doce Apóstoles y su lugar es ocupado por otro, Matías, quien fue elegi do por sorteo para ocupar su lugar.

El siguiente es el orden por nacimiento de los hijos de Jacob: Lea dio a luz a Rubén (), Simeón ()(), Leví, luego retirado, y Judá (). Bilha (la sirvienta de R aquel) dio a luz a Dan (m) y Neftalí (m), Zilpa (la sirvienta de Lea) dio a luz a Gad (Y) y Aser (1). Lea nuevamente dio a luz a Isacar (G), Zabulón (Y) y Dina (u na hija). Raquel dio a luz a José, cuyos hijos fueron Manasés (II) y Efraín (8), per o murió al dar a luz a Benjamín (*), a quien quiso llamar Ben-oní.

En el desierto, el Tabernáculo se instaló en el centro, y alrededor inmedia to estaban las tiendas de Leví. A distancia, hacia los cuatro puntos cardinales, se erigieron los estandartes de las Doce Tribus:

Al Este:	JUDÁ, Signo Querúbico del León (oro) con Isacar (G) y Zabulón (Y)
Al Sur:	RUBÉN, Signo Querúbico del Hombre (m) con Simeón ()() y Gad (Y)
Al Oeste:	EFRAÍN, Signo Querúbico del Toro (ŏ) con Manasés (II) y Benjamín (*)
Al Norte:	DAN, Signo Querúbico del Águila (M.) con Aser () y Neftalí (m)

Salvo por los emblemas querúbicos, la disposición parece al principio muy confusa; pero cuando notamos a los Ancestros Maternos de las Tribus, esta confusión se disipa, y observamos que al Este están tres tribus descendientes de Lea, a saber, Judá, Isacar y Zabulón. Frente a ellas, hacia el Oeste, tres tribus descendientes de Raquel, a saber, Efraín, Manasés y Benjamín. Al Sur están dos descendientes de Lea y una descendiente de Zilpa, a saber, Rubén, Simeón y Gad, y al Norte, dos descendientes de Bilha y una descendiente de Zilpa, a saber, Dan, Neftalí y Aser. Aquí dos tribus descendientes de Zilpa, Gad () y Aser (1), son las únicas separadas y colocadas en oposición entre sí, pues estos son dos signos de los Equinoccios.

La sustitución de las dos tribus de Efraín y Manasés por la única de José se encuentra en Génesis 48, donde Jacob los bendijo antes de la bendición general de las Tribus, afirmando al mismo tiempo que Efraín, aunque el menor, debería tener precedencia sobre Manasés: "Y Jacob dijo a José... Y ahora tus dos hijos, Efraín y Manasés, que te nacieron en la tierra de Egipto antes de que yo viniera a ti en Egipto, son míos; como Rubén y Simeón serán míos. Y tu descendencia que engendres después de ellos será tuya y será llamada con el nombre de sus hermanos en su herencia... Además, te he dado una porción por encima de tus hermanos."

Observemos ahora las bendiciones de Jacob y Moisés, y compáremoslas con los Signos del Zodíaco atribuidos a cada Tribu. Los tomaremos en el orden zodiacal.

De Gad (Aries), Jacob dice: "Gad, un tropel lo vencerá, pero él vencerá al final." Moisés dice: "Bendito sea el que ensancha a Gad: habita como una leona, y desgarra el brazo con la corona de la cabeza, y se provee la primera parte para sí mismo porque allí, en una porción del legislador, fue sellado; y vino con las cabezas del pueblo, ejecutó la justicia del Señor y sus juicios con Israel." Los emblemas armoniales de Gad son, blanco, un tropel de caballería. Todo esto coincide bien con la naturaleza marcial y dominante de Aries, el único de los doce signos en el que solo los planetas superiores tienen influencia, pues es la casa de Marte, exaltación del Sol y triplicidad del Sol y Júpiter. El simbolismo del León también es propio de Aries debido a su naturaleza solar, ígnea y marcial.

De Efraín y Manasés (Tauro y Géminis), clasificados juntos bajo el nombre de su padre, Jacob dice: "José es un retoño fructífero junto a un pozo, cuyas ramas se extienden sobre el muro; los arqueros ciertamente lo han afligido y le han disparado, y lo han odiado: pero los brazos de sus manos fueron fortalecidos por las manos del poderoso Dios de Jacob; (de allí es el pastor, la piedra de Israel:) Incluso por el Dios de tu padre, que te ayudará, y por el Todopoderoso que te bendecirá con las bendiciones del cielo arriba, bendiciones de las profundidades que yacen debajo, bendiciones de los pechos y del vientre: las bendiciones de tu padre han prevalecido sobre las bendiciones de mis progenitores hasta el límite extremo de los montes eternos: estarán sobre la cabeza de José, y sobre la corona de la cabeza de aquel que fue separado de sus hermanos." Moisés dice: "Bendita sea de parte del Señor su tierra, por las cosas preciosas del cielo, por el rocío, y por las profundidades que yacen debajo, y por los frutos preciosos que produce el Sol, y por las cosas preciosas que produce

la luna, y para las cosas principales de las colinas duraderas. Y para las cosas precios as de la Tierra, y su plenitud, y para la buena voluntad de quien habita en la malez a: que la bendición venga sobre la cabeza de José, y sobre la cima de la cabeza de a quel que fue separado de sus hermanos. Su gloria es como la primicia de un novillo , y sus cuernos son como los cuernos de unicornios: con ellos empujará a los pueblo s juntos hasta los confines de la Tierra, y son los diez millares de Manasés.

Los blasones de Efraín son: Verde, un buey. Los de Manasés son color carne, una vid junto a un muro. Todo esto se refiere a las naturalezas de Tauro y Géminis, l a primicia del novillo y la naturaleza terrenal del signo, representada por las colinas, para Tauro, mientras que los arqueros sobre Manasés, como Sagitario, el signo del ar quero, están en oposición a Géminis.

De Isacar, (Cáncer) Jacob dice: "Isacar es un asno fuerte que se acuesta entre dos cargas: y vio que el resto era bueno, y la tierra que era agradable, y dobló su hombro para soportar, y se convirtió en un siervo bajo tributo." Moisés dice: "Alégrate Isacar, en tus tiendas ... y succionarán de la abundancia del mar." Las armas heráldicas de Isacar son azul, y un asno agazapado bajo su carga. Esto coincide con la naturaleza pacífica del signo tranquilo y acuoso de Cáncer.

De Judá (Leo) Jacob dice: "Judá, tú eres aquel a quien tus herma nos alabarán: tu mano estará en el cuello de tus enemigos; los hijos d e tu padre se inclinarán ante ti. Judá es un cachorro de león: de la pr esa, hijo mío, has subido; se agachó, se encorvó como un león, y com o un león viejo; ¿quién lo despertará? El cetro no se apartará de Judá, ni el legislador de entre sus pies, hasta que venga Siloh; y a él se con gregará el pueblo. Atando su potro a la vid, y el pollino de su asno a la vid escogida; lavó sus vestidos en vino, y sus ropas en la sangre d e uvas: sus ojos estarán rojos por el vino, y sus dientes blancos por l a leche." Moisés dice: "Esta es la bendición de Judá, y dijo: Escucha, Se ñor, la voz de Judá, y tráelo a su pueblo, que sus manos le sean sufici entes y sé tú su ayuda contra sus enemigos." Las armas heráldicas de Judá son Escarlata, un león rampante. Todo esto concuerda bien con la naturaleza regia y leonina del Signo. "Atando el pollino de su asno a la vid escogida" puede aludir al asno de Isacar, Cáncer, que yace ent re Judá, Leo y la vid de Manasés, Géminis.

De Nafatali (Virgo) Jacob dice: "Nafatali es una cierva suelta, él da pal abras hermosas." Moisés dice: "Oh Nafatali, satisfecho con favor y lleno de la s bendiciones del Señor, posee el Oeste y el Sur." Las armas heráldicas de N afatali son azul, una cierva.

De Asher (Libra) Jacob dice: "De Asher será su pan graso, y producirá manjar es reales." Moisés dice: "Sea bendecido Asher con hijos, que sea aceptable para sus h ermanos, y que moje su pie en aceite. Tus zapatos serán de hierro y bronce, y como tus días, así será tu fuerza." Las armas heráldicas de Asher son Púrpura, una Copa. T odo esto coincide con la naturaleza de Venus y Libra, mientras que los pies se refier en al Signo de Piscis, que rige los pies, y en el cual Venus está exaltada. El hierro y el bronce son los metales de los planetas amigos Marte y Venus.

OESTE

Efraín -- Toro ♉

Manasés II --

Benjamín --

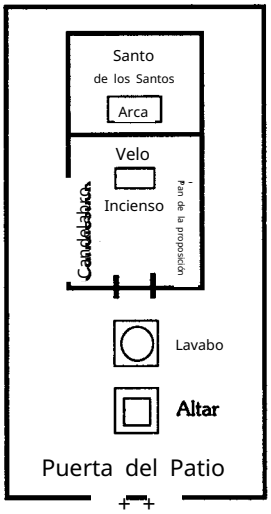
Leví

SUR

Rubén -- Hombre ♒

Simeón --

Gad -- ♈



Leví

Leví

NORTE

Dan -- Águila

Asher -- ♎

Naftalí ♓

Leví

ESTE

Judá -- ♌

Isacar 69 --

Zabulón -- ♑

Las Doce Tribus

De Dan (Escorpio) Jacob dice: "Dan juzgará a su pueblo como una de las tribus de Israel. Dan será una serpiente en el camino, y una víbora en la senda, que muerde los talones del caballo, de modo que su jinete caerá hacia atrás. He esperado tu salvación, oh Señor." Moisés dice: "Dan es un cachorro de león, saltará desde Basán." Las armas heráldicas de Dan son Verde, un Águila. Estas cosas encajan con la naturaleza marcial y feroz de este Signo en el que Marte ejerce principalmente su dominio. Al Signo de Escorpio, los egipcios le atribuían la Serpiente, y también a Tifón, el Asesino de Osiris, y por esta razón lo llaman el "Signo Maldito." En buen simbolismo generalmente se representa por el Águila. Los talones del caballo que a veces muerde la Serpiente se encuentran en la figura del Centauro de Sagitario que sigue a Escorpio en el Zodíaco.

De Benjamín (Sagitario) Jacob dice: "Benjamín será como un lobo voraz: en la mañana devorará la presa, y en la noche repartirá el botín." Moisés dice: "El amado del Señor habitará seguro junto a él; y el Señor lo cubrirá todo el día, y habitará entre sus hombros." Las armas heráldicas de Benjamín son Verde, un Lobo. Estas se ajustan al carácter de Sagitario, en parte agudo, en parte de la naturaleza de Júpiter, y en parte brutal.

De Zabulón (Capricornio) Jacob dice: "Zabulón habitará en el puerto del mar, y será un refugio para los barcos, y su frontera llegará hasta Sidón." Moisés dice: "Alégrate Zabulón en tu salida, e Isacar en tus tiendas, ellos llamarán al pueblo al monte, allí ofrecerán sacrificios de justicia, porque beberán de la abundancia del mar, de los tesoros escondidos en las arenas." Esto encaja bien con los signos tropicales, terrestres y acuáticos de Capricornio y Cáncer. Las armas heráldicas de Zabulón son púrpuras, un barco.

De Rubén (Acuario) Jacob dice: "Rubén, eres mi primogénito, mi fuerza y el principio de mi vigor, la excelencia de la dignidad y la excelencia del poder. Inestable como el agua, no sobresaldrás, porque subiste a la cama de tu padre y la profanaste; él subió a mi lecho." Moisés dice: "Que viva Rubén y no muera, y que no sean pocos sus hombres." Las armas heráldicas de Rubén son Rojo, un Hombre. "Inestable como el agua" aún se muestra en el jeroglífico ondulante que marca este signo aéreo y brillante, pero a menudo superficial, del Portador de Agua.

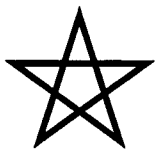
De Simeón y Leví (Piscis) Jacob dice: "Simeón y Leví son hermanos; instrumentos de crueldad están en sus moradas. Oh alma mía, no entres en su secreto, ni te unas a su asamblea; no te juntes con mi honor: porque en su ira mataron a un hombre, y en su voluntad propia derribaron un muro. Maldita sea su ira, porque fue feroz; y su furor, porque fue cruel: los dividiré en Jacob y los esparciré en Israel." Esto alude a su ataque a Salém, la ciudad de Jamor y Siquem, y a la muerte de este último porque habían llevado a Dina, la hija de Lea. Moisés dice de ellos: "Que tu Tumim y tu Urim estén con el Santo, a quien probaste en Masá, y con quien luchaste en las aguas de Meribá; quien dijo a su padre y a su madre: No lo he visto; ni reconoció a sus hermanos, ni conoció a sus hijos; porque han observado tu palabra y guardado tu pacto. Enseñarán a Jacob tus juicios y a Israel tu ley; pondrán incienso delante de ti y holocausto sobre tu altar. Bendice, Señor, su sustancia y acepta las obras de sus manos; hiere en las entrañas a

los que se levantan contra él, y a los que le odian, para que no se levanten de nuevo." Las armas heráldicas de Simeón son Amarillo, una Espada.

Estas son las bendiciones de las doce tribus de Israel, cuyos nombres fueron grabados en las doce piedras del pectoral del Sumo Sacerdote, sobre las cuales, según algunas tradiciones, aparecían ciertos destellos de Luz que jugaban sobre algunas de las letras, devolviendo así la respuesta de la deidad al consultante del Oráculo del Urim.

Al comparar estas bendiciones con la naturaleza de los Signos atribuidos a las tribus particulares, hemos podido trazar más o menos claramente la conexión entre ellas, así como la derivación de las armas heráldicas que se les asignan en la Masonería del Arco Real.*

Esto concluye la Lección de Conocimiento. Los exámenes sobre la ceremonia de iniciación, así como el material cubierto en esta sección, se realizan al final de este capítulo.



Trabajo Ritual para el Zelador

Continúa la técnica de respiración cuádruple tal como se enseñó en el grado de Neófito. Añade a esto una visualización de las estaciones de la siguiente manera:

Inhalar	—	Primavera
Retención completa	—	Verano
Exhalar	—	Otoño
Retención vacía	—	Invierno

El Zelador debe construir todos los siguientes emblemas talismánicos para ayudar en la meditación y el ritual. Todos los emblemas deben pintarse de blanco sobre un fondo negro:

- Un cuadrado
- Un cubo
- El sigilo de la Tierra elemental
- El Sigilo del Planeta Tierra
- El Sigilo de Capricornio
- El Sigilo de Tauro
- El Sigilo de Virgo
- El Sigilo de la Sal
- El Número Diez
- El Nombre Adonai ha-Aretz en hebreo
- El Decágono y Decángulo (Ver Capítulo Cuatro)

MEDITACIÓN

para el grado 1 = 10 de Zelador[62]

QUE EL ZELADOR medite sobre una línea recta. Que tome una regla o un lápiz y, moviéndolo una distancia igual a su longitud, dibuje un cuadrado.

Habiendo hecho esto, después de aquietar su mente con la respiración rítmica enseñada en la primera meditación, que formule mentalmente un cubo y se esfuerce por descubrir el significado de esta figura y sus correspondencias.

Que medite sobre minerales y cristales, eligiendo especialmente un cristal de SAL, y al entrar en él, realmente se sienta de formación cristalina.

Mirando el Universo desde este punto de vista, que se identifique con los ESPÍRITUS DE LA TIERRA con amor y simpatía, recordando en la medida de lo posible su oración dicha al final del grado Zelator.

Que medite sobre la TRIPLICIDAD DE LA TIERRA, visualizando los símbolos de un TORO—una VIRGEN—una CABRA, que representan la TIERRA QUERÚBICA—TIERRA MUTABLE—TIERRA CARDINAL.

Para los términos anteriores consulte un manual simple de Astrología. Tome notas de las ideas e imágenes que surjan en su mente.

EJERCICIO DE RELAJACIÓN

La Sephirah de Malkuth se atribuye al Cuarto Mundo Qabalístico de Assiah, el Mundo de la Materia Física. En una de las meditaciones dadas en el grado de Neófito, se alentó al estudiante a tomar mayor conciencia de las sensaciones físicas del cuerpo. En el grado Zelator, el estudiante debe esforzarse por aprender a usar las técnicas de relajación para manipular las sensaciones corporales de manera premeditada, con el fin de provocar ciertos cambios tanto físicos como psicológicos.

La relajación es un paso crucial para cambiar la conciencia de los eventos mundanos del día a un enfoque más espiritual. También es un procedimiento esencial que siempre se realizará antes de técnicas y rituales más avanzados.

Antes de sentarse o acostarse, dedique uno o dos minutos a realizar ejercicio físico para aumentar la circulación sanguínea y estimular la respiración profunda. (Una forma de hacerlo es saltar con una cuerda invisible en posición estacionaria.)

---

62 De The Golden Dawn de Regardie.

Luego, ponte de pie con las piernas ligeramente separadas. Toma una respiración profunda y exhala, expulsando todo el aire mientras te dejas caer hacia adelante desde la cintura, completamente relajado, con las manos colgando cerca de los pies por un momento. Permítete estar totalmente flojo desde la cintura hacia arriba. Inhala y vuelve a la posición de pie completa. Repite este proceso unas doce veces. Concéntrate únicamente en las diversas sensaciones del cuerpo.

Ahora puede comenzar el ejercicio real de relajación que dura aproximadamente media hora. Toma respiraciones muy profundas. Siéntate o recuéstate en el suelo y mantente consciente solo de lo que siente el cuerpo.

Visualiza tu cerebro, tal como has visto el cerebro humano en dibujos: un órgano grande, de color gris-blanco, con forma de nuez, dividido en dos hemisferios. Imagínalo claramente. Concéntrate. No permitas que tu mente se distraiga de la visualización. Si tu mente se distrae, suavemente tráela de vuelta. Mantén la imagen del cerebro en tu mente hasta que comiences a sentir un calor que se extiende desde el centro de tu cabeza. Imagínate estimulando el flujo de sangre hacia el cerebro, relajando los vasos sanguíneos allí. Puede que notes una sensación suave de cosquilleo. Visualiza los vasos sanguíneos dentro del cerebro dilatándose lo suficiente para contener mayores cantidades de sangre. Esto vuelve el cerebro rosado, resultando en la sensación de calor que estás experimentando.

Pasa a los ojos, visualizándolos como dos bolas sostenidas en su lugar por músculos. Imagina que los músculos se agrandan mientras canalizas más sangre hacia el área. Esto estimula la sensación de calor. Luego relájate, imaginando que los globos oculares se hunden suavemente en sus órbitas.

Sigue este procedimiento para el resto de la cabeza: visualiza el flujo cálido de sangre entrando en los vasos sanguíneos de las sienes, mejillas, orejas, nariz, labios, lengua y barbilla. En todos los casos, siente el calor y el cosquilleo de la sangre, seguido gradualmente por la sensación de relajación.

Ahora deberías llevar aproximadamente diez minutos en el ejercicio. El tiempo restante debe dedicarse a visualizar el resto del cuerpo de la misma manera: el cuello, los hombros y el área abdominal. (Cuanto más relajes el abdomen, más probable es que el resto del cuerpo también se relaje.)

Finalmente, imagina la corriente de sangre dividiéndose en dos poderosos ríos arteriales que fluyen desde la pelvis hacia los muslos, piernas, pies y dedos. Relájate completamente.

Una vez que hayas completado este ciclo de relajación, observa cómo te sientes. Deja que una sensación de relajación total y plenitud quede grabada permanentemente en tu mente. Siente el placer del momento. Imprime la imagen de manera profunda y fuerte en tu mente. Si puedes recordar esta experiencia claramente, podrá ser evocada en cualquier momento. Ya sea que estés conduciendo un automóvil o viajando en un avión, puedes recordar

la sensación de relajación placentera y evocar la memoria que resultará en la tensión dejando los músculos de tu cuerpo.

Si en algún momento deseas relajarte, simplemente toma una respiración profunda e imagina la palabra "relax" mientras expulsas el aire de tus pulmones. Inhala profundamente y, al exhalar, ordénate a ti mismo relajarte. Recuerda la serenidad de una relajación completa y esta volverá instantáneamente a ti. Eventualmente, esto se convertirá en un reflejo condicionado cuyos efectos serán completos y automáticos.

Este ejercicio debe realizarse al menos una vez al día. (Sería mejor dos veces—una por la mañana y otra por la noche.) También se podrían usar variaciones de esta técnica para ayudar a curar enfermedades. Se podría imaginar el flujo de sangre atravesando y descomponiendo un crecimiento canceroso para su eliminación del cuerpo—o se puede ver el flujo de sangre sanando una herida.☒

UNA MEDITACIÓN SOBRE LOS CUATRO MUNDOS QABALÍSTICOS

Para esta meditación, el Zelator necesitará una túnica negra y nemyss y la Varita Exterior de Doble Poder. También debe tener a mano una baraja de Tarot. Antes de la meditación, retire todos los Ases de la baraja de Tarot. Ponga el resto de la baraja a un lado.

Realice un rito de relajación. Con la varita, realice el LBRP.

Coloque los Ases en el altar o en el suelo frente a usted si desea estar sentado. Arregle las cartas en una línea vertical recta en orden descendente así: El As de Varitas debe estar más alejado de usted en el Este. Luego siga el As de Copas, el As de Espadas y el As de Pentáculos, que es la carta más cercana a usted.

Vea las cartas frente a usted como representaciones de los Cuatro Mundos de la Qabalah: Atziluth, Briah, Yetzirah y Assiah. Contemple las cartas por unos momentos, observando su simbolismo y colorido.

Cierre los ojos y comience a respirar rítmicamente al modo de la Respiración Cuádruple. Continúe respirando de esta manera durante la siguiente visualización:

Al inhalar, vea el As de Varitas en el ojo de su mente. En la retención completa, imagine el As de Copas. Al exhalar, visualice el As de Espadas. En la retención vacía, imagine el As de Pentáculos. Siga respirando y visualizando mientras mentalmente entona el nombre de cada mundo representado por los Ases. (Varitas-Atziluth; Copas-Briah; Espadas-Yetzirah; Pentáculos=Assiah.) Repita este proceso una

número de veces, embelleciendo el simbolismo de las cartas en cada ciclo rítmico. Sient e la energía de cada imagen elemental hasta que se conviertan en escenas animadas q ue se mueven dentro de tu imaginación, avanzando de Fuego a Agua, Aire y Tierra en una progresión rítmica. A medida que la semejanza de una carta se fusiona con la de l a siguiente, observa cómo las energías fluyen unas hacia otras en la fórmula del Tetragr ámaton.

Después de dedicar algún tiempo a la visualización, interrumpa la Respiración Cuádruple y reanude la respiración normal.

Enfréntese al Este y diga: "A ti, Tetragrámaton, se te atribuye el Reino, el Poder y la Gloria. Por los siglos de los siglos, Amén."

Cierre la meditación realizando la Cruz Cabalística. ✡

UNA INVOCACIÓN AL ELEMENTO TIERRA

Para el grado de Zelador

Para este ritual, el Zelador necesitará una túnica negra, un nemyss a rayas negras y blancas, y la Varita Exterior de Doble Poder. Sobre el altar debe haber una vela negra, un platillo con pan y sal, y uno de los emblemas talismánicos mencionados en la página 205. El templo debe estar dispuesto de acuerdo con el Salón del Zelador (como en la segunda parte de la ceremonia de iniciación).

Relájese por unos momentos y realice la Respiración Cuádruple.

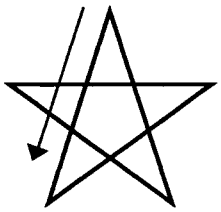
Diríjase al Noreste y diga: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Con el extremo negro de la varita, realice el LBRP.

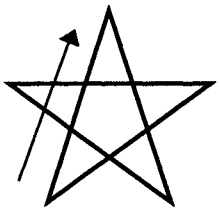
(Diga la siguiente invocación:) No te inclines hacia ese mundo oscuramente espléndido donde continuamente yace una profundidad infiel y el Hades envuelto en penumbra, deleitándose en imágenes ininteligibles, precipitado, serpenteante, un Abismo negro que siempre rueda, siempre abrazando un cuerpo no luminoso, informe y vacío.

Diríjase en sentido horario hacia el Este. Con el extremo blanco de la varita, trace el Pentagrama Menor invocador. Introduzca la varita a través del centro de la figura y vibre, "¡AGLA!" Haga lo mismo en el Sur, Oeste y finalmente en el Norte; dibujando el mismo pentagrama e intonando l a misma palabra en los cuatro puntos cardinales.

(Permanece en el Norte y di:) En el Nombre Divino ADONAI HA-ARETZ, abro este templo en el Elemento Tierra. ¡Que el Arcángel



Invocación Menor
Pentagrama



Pentagrama Menor
de Destierro

Las Formas del Pentagrama Menor

¡URIEL mire con favor esta ceremonia! ¡Que el Ángel PHORLAKH y el gobernante KERUB también estén presentes! He obtenido admisión a este templo a través de la Insignia de la Cruz Hermética. ¡Escúchame! Soy uno que ha recibido el Título Místico de Periclinus de Faustis y el símbolo de ARETZ. Como un vagabundo en el Desierto, invoco los poderes de la Tierra para que sean testigos de mi esfuerzo espiritual. Concédeme el conocimiento del Elemento Tierra y del Reino Activo, para que pueda obtener un mayor entendimiento de las Cosas Ocultas y así avanzar en la Gran Obra.

Circunvala el templo tres veces, saludando con los Signos de Neófito al pasar por el Este. Ve al Oeste y mira hacia el Este. Da la Adoración al Señor del Universo:

¡Santo eres Tú, Señor del Universo! (Signo de Proyección)
¡Santo eres Tú, a Quien la Naturaleza no ha formado! (PS)
¡Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso! (PS)
¡Señor de la Luz y de la Oscuridad! (Señal de Silencio)

Ve al Norte y da el Signo de Zelator. Recita la Oración de los Gnomos:

Oh Rey Invisible, Que, tomando la Tierra como Fundación, vaciaste sus profun didades para llenarlas con Tu Poder Todopoderoso. Tú cuyo Nombre sacude lo s Arcos del Mundo. Tú que haces fluir los Siete Metales en las venas de las ro cas, Rey de las Siete Luces, Recompensador de los Trabajadores subterráneos, guíanos hacia el deseable Aire y hacia el Reino del Esplendor. Vigilamos y labo ramos sin cesar, buscamos y esperamos, por las doce piedras de la Ciudad Sa nta, por los talismanes enterrados, por el Eje de la Piedra Imán que pasa por el centro de la Tierra—¡Oh Señor, Oh Señor, Oh Señor! Ten piedad de los que sufren. Expande nuestros corazones, desata y eleva nuestras mentes, ensancha nuestras naturalezas.

¡Oh Estabilidad y Movimiento! ¡Oh Oscuridad velada en Brillo! ¡Oh Día vestido de Noche! ¡Oh Maestro que nunca retienes el salario de Tus Obreros!

¡Oh Blancura Plateada—Oh Esplendor Dorado! ¡Oh Corona de Diamante Viv o y Har- monioso! ¡Tú que llevas los Cielos en Tu Dedo como un anillo de Zafiro! ¡Tú que te escondes bajo la Tierra en el Reino de las Gemas, la mar avillosa Semilla de las Estrellas! Vive, reina, y sé Tú el Eter- no Distribuidor de los Tesoros de los cuales nos has hecho los Guardianes.

Da el Signo de Zelator. Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la varita, dibuja el Pentagrama Menor invocador sobre el pan y la sal. Coloca la varita a un lado.

Consume el pan y la sal. Mientras consumes el Banquete de la Tierra, medita en el emblema talismánico elegido durante un período prolongado.

Tómate todo el tiempo que necesites para la meditación. Realiza la Circunambulació n Inversa.

(Ve al Este y di:) Ahora libero a cualquier Espíritu que pueda haber sido aprisionado por esta ceremonia. Partid en paz a vuestros hogares y habita- ciones. ¡Id con las bendiciones de ADONAI HA ARETZ!

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita. Luego di:

Ahora declaro este templo debidamente cerrado. Así sea.

Lecturas sugeridas

Enciclopedia de Magia con Cristales, Gemas y Metales de Cunningham por Scott Cunningham
(Nota: Escribe un informe sobre el libro. Examina en particular las piedras que están asociadas con las Sephiroth. También intenta encontrar nuevas asociaciones de piedras que creas que también podrían aplicarse a las Sephiroth.)

La Piedra Filosofal por Israel Regardie

Pymander Divino atribuido a Hermes Mercurius Trismegistus

Corpus Hermeticum editado por Walter Scott

Alquimia por Cherry Gilchrist

Alquimia por E.J. Holmyard

Alquimia por Titus Burckhardt

Manual del Alquimista por Frater Albertus

"Libro 8: ADIVINACIÓN," de La Aurora Dorada por Israel Regardie, (sección sobre Geomancia, páginas 523-539.)

"Invocación de Hermes Trismegisto y la Visión del Poimandres: Dos Trabajos Rituales de Camino" por Oz, publicado en The Golden Dawn Journal, Libro III: El Arte de Hermes.

"Por las Señales de la Tierra: Geomancia en la Golden Dawn" por Mitch y Gail Henson, publicado en The Golden Dawn Journal, Libro I: Adivinación.

"Mysteria Geomantica: Enseñanzas sobre el Arte de la Geomancia" por Adam Forrest— públicado en The Golden Dawn Journal, Libro I: Adivinación.

Los Libros Olvidados de Edén editados por Rutherford H. Platt, Jr.
(Nota: Lea la sección titulada "Los Testamentos de los Doce Patriarcas.")

"Shebilim Bahirim (Los Caminos Brillantes)" por Mitch y Gail Henson-

públicado en The Golden Dawn Journal, Libro II: Qabalah: Teoría y Magia

Obras Completas de C.G. Jung por Carl Gustave Jung
Volumen 12: Psicología y Alquimia
Volumen 13: Estudios Alquímicos
Volumen 14: Mysterium Conjunctionis

Psicosíntesis: Un manual de principios y técnicas por Roberto Assagioli

Algunas sugerencias finales

- Haz dibujos a color de tus impresiones personales sobre los varios objetos descritos en el Salón Zelator como pertenecientes al Tabernáculo en el Desierto (El Altar del Incienso, el Candelabro, etcétera)
- Dibuja tu impresión personal de un gnomo.
- Construye una caja para la Adivinación Geomántica como se describe en nuestro libro Secretos de un Templo de la Golden Dawn.
- Realiza una Adivinación Geomántica diaria mientras estés en el grado de Zelator.
- Crea varios sigilos geománticos.
- Observa dónde cae el Planeta Tierra en tu propia carta Zodiacal. (La Tierra siempre está exactamente opuesta al Sol por Signo, grado y casa. Esto representa cómo y dónde abordas el mundo y simboliza tu misión en la vida. También se relaciona con asuntos seculares y físicos.) Escribe un breve informe sobre cómo crees que esto te afecta.

- Observa si hay Planetas ubicados en signos de Tierra en tu propia carta Zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afectan.
- Haz numerosas copias de una rueda Zodiacal en blanco. Dentro de cada división de la rueda, llena toda la información pertinente respecto al Signo Zodiacal que rige esa división (el nombre de la casa, el Signo, triplicidad, cualidad, frase clave, actividad clave, el Planeta regente, etc.) Haz esto varias veces hasta que la información se vuelva algo natural para ti.
- Haz varias copias más de la rueda Zodiacal en blanco. Dentro de cada división de la rueda, llena toda la información pertinente respecto a las casas (el nombre de la casa, el Signo natural de la casa, el regente natural de la casa, su cualidad, palabra clave, etc.) Haz esto varias veces hasta que la información esté completamente asimilada.
- Realice excursiones regulares a un lugar que le permita ob servar desde una posición elevada el paisaje. Observe cómo esta perspectiva cambia su conciencia de una visión limitada a una amplia, permitiéndole ver la totalidad ampliada de su mundo y su entorno.
- Si es posible, realice excursiones regulares a áreas silvestres o parques y observe el mundo natural que le rodea. Esfuércese por volver más consciente la ecología de la Tierra y su propio papel dentro de ella. Adopte el reciclaje como una forma activa de reducir la contaminación de la Tierra.
- Realice una excursión a cualquier caverna que pueda estar cerca de su área.
- Si es posible, viaje a una mina de piedras preciosas donde podrá excavar sus propias gemas.
- Recoja varias piedras preciosas que correspondan a los Planetas. Úselas como puntos de enfoque para meditaciones diarias, una piedra para cada día de la semana, empleando el Planeta específico que rige el día.
- Recoja un puñado de piedras preciosas para sus propios talismanes personales, basados en su Signo de nacimiento, afiliación Elemental, etc.
- Obtenga un kit para el crecimiento de cristales y siga las instrucciones para crear cristales. Úselo como talismán de enfoque mientras esté en el grado Zelator.
- Realice regularmente el Rito de Equilibrio Elemental dado en el Capítulo Uno.

Exámenes

(Las respuestas de todos los exámenes se encuentran al final de este libro.)

PRUEBA 0 (El Ritual)

1. ¿Cuál es la Gran Palabra del grado de Zelator?
2. ¿Cuál es el Número Místico del grado de Zelator?
3. ¿Cuál es la contraseña del grado de Zelator derivada del Número Místico?
4. ¿Cuál es la batería de golpes atribuida al grado de Zelator?
5. ¿Cuál es el Paso del grado Zelador?
6. ¿Cuál es el Signo del grado Zelador?
7. ¿Cuál es el símbolo elemental asignado al Zelador?
8. Enumere el nombre del Elemento atribuido a este grado (en inglés y en hebreo).
9. ¿Qué dirección está asociada con este Elemento?
10. ¿Cuál es el Título Místico conferido a un Zelador?
11. ¿Qué significa el Título Místico?
12. ¿De dónde proviene el nombre "Zelador"?
13. ¿Qué Sephirah está asociada con este grado?
14. Enumere dos formas del Nombre Divino (Atzilútico) de esta Sephirah.
15. Nombre al Gran Arcángel del Elemento de este grado.
16. Nombra el Signo Querúbico de este Elemento.
17. ¿Cuáles son los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios que llevan las banderas enoquianas del Cuarto?
18. Nombra al Gran Rey Enoquiano del Cuarto.
19. ¿Cómo están dispuestos la cruz y el triángulo en el altar?
20. ¿Qué simboliza la disposición de la cruz y el triángulo?
21. ¿Dónde más en el templo ocurre esta disposición de cruz y triángulo?
22. ¿Qué significa "1 = 10"?
23. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al grado de Zelador? (Da varios nombres par a esta Insignia.)
24. La Insignia de Admisión es idéntica al lamen de qué oficial?
25. Las secciones distintas de un ritual se llaman "Puntos". Cada ritual de grado tiene al menos tres Puntos: una Apertura, un Cierre y al menos un Pu nto Medio entre la Apertura y el Cierre. ¿Cuántos Puntos Medios hay en el R itual de Zelador?
26. Describe brevemente qué sucede en cada uno de los Puntos Medios de este ri
27. tual. Durante el juramento de Zelador, ¿qué gesto hace el candidato mientras jura su compromiso ante los Poderes del Elemento?
28. ¿Qué letras hebreas están asociadas con los tres portales en el Este del templo?
29. ¿Qué significan estos portales?
30. ¿Cuál es el nombre del Gran Arcángel representado por el Hiereus?
31. ¿Cuál es el nombre del Gran Arcángel representado por el Hegemón?
32. ¿Cuál es el nombre del Gran Arcángel representado por el Hierofante?

33. ¿Quién guarda el Camino del Bien?
34. ¿Quién guarda el Camino del Mal?
35. ¿Quién es el Querubín de la mano izquierda del Arca y el poder femenino?
36. ¿Quién es el Querubín de la mano derecha del Arca y el poder masculino?
37. En esta ceremonia, el Zelador sigue simbólicamente el Camino de un Sacerdote de los misterios hebreos. A medida que el Sacerdote avanza hacia el Tabernáculo, se sirve de tres objetos relacionados con la purificación y la consagración.
    a. El primer objeto se encuentra dentro del Patio. ¿Qué es y qué representa?
    b. El segundo objeto está entre el primer objeto y la entrada al Lugar Santo. ¿Qué es y qué representa?
    c. El tercer objeto está en el Lugar Santo, antes del Velo del Lugar Santísimo. ¿Qué es y qué representa?
38. ¿Qué objeto ve el Sacerdote en el lado Norte del Lugar Santo? ¿Qué simboliza este objeto (representado por un diagrama)?
39. ¿Qué objeto ve el Sacerdote en el lado Sur del Lugar Santo? ¿Qué simboliza este objeto (representado por un diagrama)?

SECCIÓN DE PRUEBA 1 (Astrología Básica - Las Casas)

1. ¿Qué es una "casa" zodiacal?
2. Cada casa está regida por uno de los _____ y está influenciada por uno de el _____.
3. ¿Cuál es el Signo que está en el horizonte Este en el momento del nacimiento?
4. El Medio Cielo también se llama MC. ¿Qué significan estas iniciales?
5. ¿Qué significan las iniciales IC?
6. Si el Medio Cielo es el cúspide de la décima casa, ¿qué es el IC?
7. Si el Ascendente es el cúspide de la primera casa, ¿qué es el Descendente?
8. La primera, quinta y novena casas son conocidas como casas de Fuego. ¿Verdadero o Falso?
9. Nombra las tres casas que son conocidas como casas de Tierra.
10. Nombra las tres casas que son conocidas como casas de Agua.
11. Las casas angulares corresponden a los Signos Querúbicos. ¿Verdadero o Falso?
12. Las casas sucesivas contienen el Ascendente, Descendente, MC e IC. ¿Verdadero o Falso?
13. ¿Las casas cadentes corresponden a los Signos Cardinales? ¿Verdadero o falso?
14. ¿Las casas sucesivas son conocidas como las casas financieras? ¿Verdadero o falso?
15. ¿Las casas cadentes son conocidas como las casas mentales? ¿Verdadero o falso?
16. Nombra la casa cuya palabra clave es Identidad.
17. Nombra la casa cuya palabra clave es Honor.
18. Nombra la casa cuya palabra clave es Conciencia social.
19. Nombra la casa cuya palabra clave es Conciencia.
20. Nombra la casa cuya palabra clave es Seguridad.
21. ¿Qué casa revela la filosofía y la conciencia superior?
22. ¿Qué casa muestra fortalezas ocultas, peligros y limitaciones?
23. ¿Qué casa muestra secretos, renacimiento y regeneración?

24. ¿Qué casa describe los matrimonios, las asociaciones y los acuerdos?
25. ¿Qué casa revela la creatividad, los hijos y el romance?
26. ¿Qué casa alude a los valores, la autoestima y los recursos?
27. ¿La Luna rige qué casa?
28. ¿Mercurio rige qué casas?
29. ¿Júpiter rige qué casa?
30. ¿Venus rige qué casas?
31. ¿El Sol rige qué casa?
32. ¿Neptuno y Júpiter son los co-gobernantes de qué casa?
33. ¿Urano y Saturno son los co-gobernantes de qué casa?
34. La duodécima casa es cadente. Verdadero o falso.
35. La novena casa es cadente. Verdadero o falso.
36. La tercera casa es angular. Verdadero o falso.
37. La quinta casa es sucesiva. Verdadero o falso.
38. La séptima casa es sucesiva. Verdadero o falso.
39. ¿Escorpio es el signo natural de qué casa?
40. ¿Libra es el signo natural de qué casa?
41. ¿Cáncer es el signo natural de qué casa?
42. ¿Qué son los Meridianos?
43. ¿Qué separa el horóscopo en secciones de día y noche?
44. ¿Qué separa el horóscopo en planetas ascendentes y planetas descendentes?
45. Si la carta natal de una persona tiene un gran número de planetas ascendentes en el Este ¿Mitad, qué significa?
46. Si la carta natal de una persona tiene un gran número de planetas en caída en la mita d occidental, ¿qué significa?
47. ¿Cómo se llama una línea imaginaria que separa una casa o un Signo de su s vecinos?
48. ¿Cómo se llama un arco de diez grados o subdivisión de la Rueda Zodiacal?

SECCIÓN DE CUESTIONARIO 2 (Alquimia Básica)

1. ¿De dónde proviene la palabra "Alquimia"?
2. ¿Quién es el legendario fundador de la Alquimia?
3. ¿Quiénes fueron los primeros alquimistas?
4. Para Paracelso, ¿cuál era el objetivo principal de la Alquimia?
5. Además de ser una ciencia, ¿cómo más se puede describir la Alquimia?
6. La Alquimia fue la antecesora de qué ciencia moderna?
7. Los practicantes del arte consideraban _____ el más grande alquimista de todos.
8. Nombra los Tres Principios Alquímicos.
9. Nombra los tres procesos evolutivos básicos.
10. ¿Qué es la Quinta Esencia?
11. ¿Cuál es el objetivo principal de la alquimia?
12. ¿Qué significa el color dorado?
13. ¿Cuál de los Tres Principios Alquímicos se describe como dinámico y expansivo?

14. ¿Cuál de los Tres Principios Alquímicos se describe como pesado e inerte?
15. ¿Cuál de los Tres Principios Alquímicos se describe como fluido y creativo?
16. Enumere los siete metales junto con los Planetas a los que se les atribuyen.
17. ¿Qué término describe la esencia refinada del calor y la humedad?
18. ¿Qué término describe la esencia refinada del calor y el fuego?
19. ¿Qué criatura simbólica alude a la fuerza de la naturaleza bajo el control de la Voluntad?
20. ¿A qué se refiere el dragón negro?
21. ¿Qué persona simbólica es análoga al oro y al Sol?
22. ¿Qué persona simbólica es análoga a la plata y a la Luna?
23. ¿Qué persona simbólica es conocida como el "Rostro Menor"?
24. ¿Qué criatura simbólica simboliza el tallo y la raíz de la esencia radical de los metales?
25. ¿Qué palabras se utilizan para describir la Primera materia?
26. ¿Qué palabras se usan para describir la Gran Obra?
27. ¿Cuál es otro nombre para el Mercurio Filosófico?
28. La búsqueda de la _____ es la búsqueda de la verdad y pureza última.
29. ¿Cuál es otro nombre para el Lapis Philosophorum?
30. ¿Qué simboliza el pelícano?
31. ¿Qué palabra describe "Dos-cosas"?
32. ¿Qué simboliza el pavo real?
33. ¿Qué criatura simbólica representa la resurrección y el Fuego?
34. ¿Qué color significa la Materia Prima?
35. ¿Qué sustancia actúa como un metal pero no lo es?
36. ¿Qué término describe al Mercurio como "la cosa que contiene la cosa contenida"?
37. ¿Qué veneno también actúa como un poderoso medicamento?
38. ¿Qué término describe una mezcla de metales mediante fusión?
39. ¿Qué término describe "El Agua Imperecedera o Duradera"?
40. ¿Cuál es la Medicina Universal; también considerada como un Espíritu viviente?
41. ¿Qué término describe al Águila de los Filósofos?
42. En la Alquimia Práctica, los metales a menudo se denominan _____.
43. ¿Qué criatura simbólica significa la iniciación a través de la Oscuridad?
44. ¿Qué término describe "el Fuego del León"?
45. ¿Qué término describe la Primera Esencia?
46. ¿Qué término describe un metal que contiene todos los metales atribuidos a los siete Planetas?
47. ¿Qué término describe la Esencia de la Naturaleza Interior?
48. ¿Qué término describe a la Plata como la Madre de los Metales?
49. ¿Qué término describe un disolvente y el material original del cual se derivan todos los metales?
50. ¿Qué es el Hombre Rojo?
51. ¿Qué término describe la Primera Materia de todas las cosas y la Madre de todos los seres vivos finitos?
52. ¿Qué es el Fuego Secreto?
53. ¿Qué otros términos se usan para el Fuego Secreto?

54. ¿Cuál es otro nombre para el Rubí Celestial y el Elixir de la Vida?
55. ¿Qué es el Arte Espagírico?
56. ¿Qué es una Tintura?
57. ¿Qué es el Principia Chymia?
58. ¿Qué término describe el fin de la Obra?
59. Describe "Solve et Coagula".
60. ¿Qué término describe una sustancia ácida y penetrante?
61. ¿Qué simboliza el Cisne blanco?
62. Describe "Pater et Mater Regis" o "el Padre y la Madre del Rey".
63. ¿Qué es el "Espíritu de Fuego"?
64. ¿Qué es "La piedra angular de la Luz" o la Esencia suprema?
65. ¿Qué simboliza la miel?
66. ¿Qué simboliza la cabra?
67. ¿Qué dos animales simbolizan la naturaleza dual de Mercurio?
68. ¿Cuál es el final del asunto?
69. ¿Qué es Cauda Pavonis?
70. ¿Cuál es otro nombre para el oro blanco?
71. ¿Cómo se llama el Espíritu del Mundo?
72. ¿Cuál es otra palabra para auto-incubación?
73. ¿Qué simboliza el lirio?

SECCIONES DEL EXAMEN 3, 4 y 5 (Los Elementales, Tetragramatón, Las Letras Hebreas, los Cuatro Mundos, los Nombres Divinos)

1. ¿Qué es un Elemental?
2. Nombra las cuatro órdenes de Elementales.
3. ¿Cuál orden de Elementales se dice que es paciente y trabajadora?
4. ¿Quién es el rey de los Espíritus del Aire?
5. ¿Quién es el rey de los Espíritus de la Tierra?
6. ¿Qué orden de Elementales utiliza el humo del incienso quemado como medio para la expresión?
7. ¿Qué orden de Elementales es especialmente inspiradora para artistas y poetas?
8. ¿Quién es la Reina de los Espíritus del Agua?
9. ¿Qué significa la palabra Tetragrammaton en griego?
10. ¿A qué se refiere el Tetragrammaton?
11. Enumere las letras hebreas del Tetragrámaton junto con sus Elementos asignados.
12. ¿Cuáles de las letras son masculinas?
13. ¿Cuáles de las letras son femeninas?
14. ¿Qué significa el nombre "Kerubim"?
15. ¿A través de qué triplicidad zodiacal operan los Querubines?
16. ¿Cuál es el nombre del Querubín León? ¿Cuál es su Elemento?
17. ¿Cuál es el nombre del Querubín Hombre? ¿Cuál es su Elemento?
18. ¿Cuál es el nombre del Querubín Águila? ¿Cuál es su Elemento?
19. ¿Cuál es el nombre del Querubín Toro? ¿Cuál es su Elemento?

20. Enumere las Tres Letras Madre.
21. Enumere las Siete Letras Dobles.
22. Enumere las Doce Letras Simples.
23. ¿Por qué se llaman así las "Letras Dobles"?
24. Las Siete Letras Dobles representan el __ _____ de los antiguos.
25. ¿Qué representan las Tres Letras Madre?
26. Enumere los Cuatro Mundos de la Qabalah. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo ortografías.
27. ¿Cuál Mundo es el reino del Agua Primordial?
28. ¿Cuál Mundo es el reino de la Deidad Pura?
29. ¿Cuál Mundo es el reino del Fuego Primordial?
30. ¿Cuál Mundo es aproximado al Plano astral?
31. ¿Cuál Mundo se asigna a la letra Heh Final?
32. ¿Cuál Mundo se asigna al nombre secreto de Ben?
33. ¿Cuál Mundo es corpóreo y denso?
34. ¿A qué Mundo se asigna la letra Vav?
35. ¿A qué Mundo se le asigna el nombre secreto de Aub?
36. Enumere los Diez Cielos de Assiah. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo. También enumere sus correspondencias planetarias.
37. Enumere los Nombres Divinos Atzilúticos de las Sephiroth. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
38. Enumere los Nombres Arcanos Briáticos de los Arcángeles de las Sephiroth. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
39. Enumere los Nombres Angelicales Yetziráticos de las Sephiroth. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
40. ¿Cuál es el Nombre Hebreo para "Dios de las Batallas"?
41. ¿Cuál es el Nombre Hebreo para "Yo soy"?
42. ¿Cuál es el Nombre Hebreo para "Señor Dios del Conocimiento"?
43. ¿Cuál es el Nombre Hebreo para "Dios de los Ejércitos"?
44. ¿Cuál es el Nombre Hebreo para "Dios Vivo Todopoderoso"?
45. Identifica al Arcángel cuyo nombre significa "cerca de tu trono".
46. Identifica al Arcángel cuyo nombre significa "La Severidad de Dios".
47. Identifica al Arcángel cuyo nombre significa "El Heraldo de Dios".
48. Identifica al Arcángel cuyo nombre significa "El Sanador de Dios".
49. Identifica al Arcángel cuyo nombre significa "El Fuerte de Dios".
50. Nombra al grupo de Ángeles conocido como "Las Ruedas".
51. Nombra al grupo de Ángeles conocido como "Los Resplandecientes".
52. Nombra al grupo de Ángeles conocido como "Los Hijos de los dioses".
53. Nombra al grupo de Ángeles conocido como "Las Almas de Fuego".
54. Nombra al grupo de Ángeles conocido como "Los Reyes".
55. Enumera a los Ángeles Planetarios. Da tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
56. Enumera las Inteligencias Planetarias. Da tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
57. Enumera a los Espíritus Planetarios. Da tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
58. Identifica al Arcángel Planetario cuyo nombre significa "Velocidad de Dios".
59. Identifica al Arcángel Planetario cuyo nombre significa "Cobertura de Dios".

60. Identifique la Inteligencia Planetaria cuyo nombre significa "Belleza de Dios". 61. Id entifique la Inteligencia Planetaria cuyo nombre significa "Poder de Dios". 62. Dé el n ombre de una Inteligencia Lunar alternativa con un nombre manejable. 63. Enumere los d oce Arcángeles Zodiacales junto a sus respectivos Signos. Proporcione tanto la ortografía e n inglés como en hebreo.
64. Identifique al Arcángel cuyo nombre proviene del griego "Mirra".
65. Identifique al Arcángel cuyo nombre significa "Relámpago de Dios".
66. ¿Quién es el Arcángel de Piscis?
67. ¿Quién es el Arcángel de Leo?
68. Identifique al Arcángel cuyo nombre significa "mi roca es Dios".
69. ¿Qué Arcángel fue referido por Enoc como el que se eleva y gobiern a al comienzo del año?
70. ¿Quién es el Arcángel de Sagitario?

SECCIONES 'DEL CUESTIONARIO 6 y 7 (Correspondencias de la Tierra y Geomancia)

1. Enumere las piedras preciosas que corresponden a las Sefirot.
2. Enumere las piedras preciosas que corresponden a los Signos del Zodíaco.
3. Enumere las piedras preciosas que corresponden a los Planetas.
4. Enumere las piedras preciosas que corresponden a los Elementos.
5. ¿Cuáles son los dos nombres hebreos para la Tierra? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
6. ¿Cuál es el Nombre Divino Exterior de la Tierra en hebreo? Proporcione tanto la ortografía en in glés como en hebreo.
7. ¿Cuál es el nombre hebreo para el Punto Cardinal Norte? Proporcione tanto la ortografía en i nglés como en hebreo.
8. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de la Tierra? Proporcione tanto la ortografía en inglés como e n hebreo.
9. ¿Cuál es el nombre del Ángel de la Tierra? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
10. ¿Cuál es el nombre del Gobernante de la Tierra? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
11. ¿Cuál es el nombre del Rey de los Espíritus de la Tierra?
12. ¿Cuál es el nombre de la Orden de Elementales asociada con la Tierra?
13. ¿Cuál es el nombre de la deidad egipcia asociada con la Tierra?
14. ¿Cuál es el nombre de la deidad asirio-babilónica asociada con la Tierra?
15. ¿Qué diosa griega personificaba la Tierra primitiva y también se identificaba con las cavernas?
16. ¿Qué diosa griega de la Tierra fue la madre de los Titanes?
17. ¿Qué diosa griega de la Tierra fue identificada con el Inframundo?
18. ¿Qué diosa griega gobernaba la cosecha y todas las actividades agrícolas?
19. Dibuja las dieciséis figuras geománticas y da sus nombres. También enumera sus sig nos zodiacales correspondientes.
20. ¿Cómo se llaman las primeras cuatro figuras que se derivan de las dieciséis líneas de puntos?

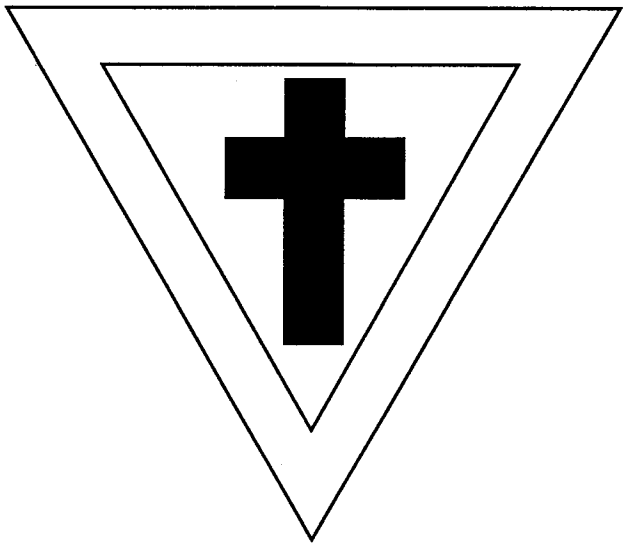
21. ¿Cómo se llama el segundo conjunto de cuatro figuras que se derivan de las dieciséis líneas de puntos?
22. ¿Cómo se llama el tercer conjunto de cuatro figuras que se derivan de las dieciséis líneas de puntos?
23. ¿Cuál es otro nombre para una figura geomántica compuesta por cuatro líneas raíz?
24. ¿Cómo se forma el Juez?
25. ¿Cómo se forma el Testigo Izquierdo?
26. El _____ es especialmente útil en preguntas sobre dinero.
27. Una figura es Muy Fuerte cuando está en una casa opuesta a la de su Exaltación. ¿Verdadero o falso?
28. Una figura es más fuerte cuando está en su Exaltación. ¿Verdadero o falso?
29. Una figura es la más débil en su Detrimento. ¿Verdadero o falso?
30. Una figura en su Exaltación cuando está opuesta a su propia casa. ¿Verdadero o falso?
31. ¿Cómo se conoce la casa en cuestión?
32. Al aspectar las figuras, la Oposición sería la casa directamente opuesta a la casa en cuestión. ¿Verdadero o falso?
33. Tanto la Oposición como la Cuadratura son estresantes. ¿Verdadero o falso?
34. Cuenta tres casas desde e incluyendo el Significador en ambas direcciones para encontrar el Trígono. ¿Verdadero o falso?
35. ¿Cuál es otro nombre para "en el sentido de las agujas del reloj"?
36. ¿Cuál es otro nombre para "en sentido contrario a las agujas del reloj"?
37. ¿Qué casa determina la conclusión o el resultado final?
38. ¿Cuál es el nombre de la decimosexta y última figura que se puede derivar para dar una lectura final?
39. ¿Cómo se llama la generación aleatoria de figuras geománticas?
40. ¿Qué son los Resultantes?
41. ¿Cómo se llama usualmente un Espíritu Geomántico?
42. ¿Qué otra jerarquía lista los Espíritus Geománticos?
43. ¿Qué es la Dignidad Esencial?
44. ¿Qué es la Dignidad Accidental?
45. Con papel y lápiz, realiza una adivinación por geomancia usando todas las figuras y tablas necesarias.

SECCIÓN DE PRUEBA 8 (Imágenes y Diagramas Rituales)

1. ¿Qué objeto dentro del Tabernáculo estaba cubierto de oro?
2. ¿Qué objeto en el patio del Tabernáculo se refiere a las Aguas de Binah?
3. ¿Qué son los Qlippoth?
4. ¿Qué objeto en el patio del Tabernáculo se refiere a los Qlippoth?
5. ¿Qué imagen simbólica conecta las Sephiroth en el Árbol de la Vida?
6. ¿Cuáles son los Treinta y dos Caminos de la Sabiduría?
7. Describe la Columna de Severidad.
8. Describe la Columna de Misericordia.
9. ¿Cuál es la Insignia de Admisión para el grado 1-10?
10. ¿Cuántos cuadrados componen esta Insignia?

11. ¿De cuántos cuadrados estaba formado originalmente la Insignia?
12. ¿Qué símbolo está en el centro de esta Insignia?
13. ¿Qué símbolos se representan en los brazos de esta Insignia?
14. Enumere otros cuatro nombres para esta Insignia.
15. ¿Qué significa esta Insignia?
16. Describa el simbolismo de la Mesa del Pan de la Proposición.
17. Describa el simbolismo del Candelabro de siete brazos.
18. Enumere las doce Tribus de Israel.
19. Enumere la tribu principal de Israel cuyo estandarte fue colocado en el Oeste.
20. Enumere la tribu principal de Israel cuyo estandarte fue colocado en el Sur.
21. Enumere la tribu principal de Israel cuyo estandarte fue colocado en el Este.
22. Enumere la tribu principal de Israel cuyo estandarte fue colocado en el Norte.

CAPÍTULO TRES



El Grado Theoricus

2 = 9

En el capítulo anterior, examinamos el grado Zelator, que fue el primer grado en conferir el título de iniciado al aspirante, situándolo firmemente en el Árbol de la Vida iniciático. Una vez que el candidato ha alcanzado el grado 1 = 10, se ha establecido la base para toda la transformación y equilibración elemental subsiguiente dentro de la psique del aspirante. En el grado 2 = 9, el iniciado toma la segunda iniciación elemental en la novena Sephirah, Yesod, en el Árbol Qabalístico, y continúa el proceso espiritual de disolución e integración.

Existe una diferencia muy importante entre el grado Zelator y los grados Theoricus, Practicus y Philosophus. La primera iniciación estableció el paso inicial hacia la Esfera de Malkuth. Los grados restantes (independientemente de sus respectivas correspondencias sefiróticas) son en realidad solo pasos adicionales en la exploración de los cuatro subelementos de Malkuth.

El elemento ofrecido para el proceso de transmutación en este grado es el Aire, o más bien la porción aérea de la psique del aspirante (para ser aún más precisos, es el Aire de Malkuth en Assiah). Como grado de entrada en la Esfera de Yesod,62 el grado Theoricus también disfruta de una relación oculta especial con el grado Portal (ya que Yesod contiene esotéricamente el "quinto" elemento, después de los cuatro elementos de Malkuth).

El planeta asignado a este grado es la Luna, el orbe de la Luz reflejada (y por lo tanto a veces ilusoria). El iniciado que se acerca a este grado haría bien en asegurarse de que ha asimilado completamente las energías y el conocimiento del grado Zelator. De no ser así, los volátiles vientos astrales de Yesod podrían desviar al aspirante de su curso. A veces, los estudiantes experimentan los efectos del volátil grado Aire como una falta general de concentración o una disminución en la capacidad para enfocarse en sus estudios. (Algunos han comentado que "se sienten como una cabeza en las nubes" en este grado). Al igual que el grado anterior, el 2 = 9 es un filtro que descartará a aquellos que no tengan lo necesario para ser un verdadero y digno iniciado de los misterios herméticos.

El título de Theoricus se deriva de una palabra griega que significa "observador", "espectador" o "estudiante".

La ceremonia del Theoricus puede resumirse de la siguiente manera: Después del rito estándar (auto-iniciatorio) de apertura, se invocan las fuerzas del Aire Elemental. Luego, el candidato debe demostrar que ha comprendido los secretos del Zelator

62 El grado Theoricus trata específicamente con Yesod de Malkuth, así como el grado Zelator situaba al candidato en Malkuth de Malkuth (el cuarto Tierra de Malkuth).

grado y juran un juramento. Entre las esferas de Malkuth y Yesod se encuentra el 32º Camino de Tau, un viaje a través de la mente subconsciente y el plano astral, que el aspirante emprende en este momento. En este Camino, el candidato se enfrenta a los cuatro Querubines, el grupo de Ángeles asignados a Yesod. (Como presidentes de las fuerzas Elementales, a cada uno de los cuatro Querubines se le asigna una de las letras del Nombre Divino YHVH, y operan en y a través de los cuatro Elementos astrales en Yesod antes de que estos Elementos se formulen en el mundo físico de Malkuth.) En el ritual, los Querubines realizan purificaciones Elementales sobre el aspirante, que ayudan al proceso general de transmutación Alquímica. (Nota: aquí el candidato también aprende que los Espíritus Elementales deben ser invocados mediante el poder y gobierno de los Querubines y sus símbolos Zodiacales.) Tras completar el 32º Camino, al candidato se le muestra la carta del Tarot del Universo y otros simbolismos. Se enfatiza el equilibrio de los Elementos.

La segunda mitad del ritual implica la entrada del iniciado en el templo de Yesod. Durante este tiempo, al aspirante se le muestra más simbolismo relacionado con el Jardín del Edén y el Salón Theoricus. Se divulgan los secretos del grado 2 = 9, hasta que finalmente se liberan los Poderes del Aire.

Solo hay cuatro oficiales situados en el Salón Theoricus (además de los oficiales del Dais), incluyendo a los tres oficiales del Pilar Medio y el Keryx. El Phylax, Daduchos y Stolistes han sido eliminados en este punto. Las posiciones de los oficiales están simétricamente ubicadas en los cuatro cuartos. Esta disposición armoniosa sugiere el Elemento conciliador del Aire mediando entre todas las energías opuestas dentro del Salón, resultando en un equilibrio perfecto. El número cuatro, asociado con la esfera de Chesed (la primera Sephirah de manifestación debajo del Abismo), también se refiere a la firme base o matriz de los cuatro Elementos inherentes dentro de la esfera de Yesod, que luego se manifiestan en Malkuth durante el curso del Rayo Qabalístico. Si consideras el punto central del Salón, la posición del altar, obtienes el número cinco, el quinto Elemento y el número lunar esotérico. Dado que los Querubines juegan un papel tan importante en este grado, se sugiere que el estudiante de este curso se familiarice con ellos:

Las Formas Querúbicas del Grado Theoricus

Los Querubines listados aquí tienen nombres hebreos pero su apariencia es principalmente egipcia.

ADÁN: (significado hebreo: hombre) Con cabeza de hombre o más bien cabeza humana. A menudo representado como femenino más que masculino, Adán es el Querubín del Aire. Este Querubín está situado en el Este y se visualiza como una figura alada erguida que lleva un nemyss y túnica en los colores amarillo y violeta. Adán está coronado por el creciente lunar y el disco solar, y puede visualizarse portando ya sea la Vara de Loto y el anj, o el abanico amarillo del Aire.

ARYEH: (significado hebreo: león) Aryeh es el Querubín del Fuego. Este Querubín está situado en el Sur y se visualiza como una figura alada erguida con cabeza de león que lleva un nemyss y túnica en los colores rojo y verde. Aryeh puede visualizarse portando ya sea la Vara de Loto y el anj, o la lámpara roja.

NESHER: (significado en hebreo: águila) Nesher es el Querubín del Agua. Este Querubín está ubicado en el Oeste y se visualiza como una figura alada erguida con cabeza de águila que lleva un nemyss y una túnica en los colores azul y naranja. Nesher puede visualizarse con un disco rodeado por una serpiente sobre su cabeza y portando ya sea la Vara de Loto y el anj, o la copa de Agua.

SHOR: (significado en hebreo: toro) Shor es el Querubín de la Tierra. Este Querubín está ubicado en el Oeste y se visualiza como una figura alada erguida con cabeza de toro que lleva un nemyss y una túnica en los colores negro y blanco. Shor puede visualizarse con un disco rodeado por una serpiente sobre su cabeza y portando ya sea el cayado y el azote, o la bandeja de Sal.

Tras la iniciación 2 = 9, la tarea del Theoricus es absorber completamente todo el conocimiento relacionado con el Elemento Aire y el Planeta Luna. La mayor parte se encuentra en la Tercera Conferencia de Conocimiento, que también contiene información adicional sobre aspectos, elaboración de un horóscopo, plantas, procesos alquímicos y más. Como en el capítulo anterior, se proporcionan trabajos rituales y ejercicios apropiados para el grado, incluyendo una visualización de pathworking para el 32º Camino de Tau. Aconsejamos al estudiante del grado Theoricus que preste atención a la declaración dada en la ceremonia 2 = 9: "¡Deja lo material y busca lo espiritual!"

LA CEREMONIA THEORICUS

Preparación del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro se coloca en el centro de la habitación. Sobre él están un abanico, una bandeja de sal, una lámpara o vela roja y una copa de Agua en sus respectivos cuartos. En el centro de estos objetos está la 21ª Llave del Tarot, El Universo.[63] En la parte frontal del altar debe haber un gran diagrama de la Espada Llameante y los Querubines (del grado Zelator). Los pilares se colocan justo al Este del altar. Las tres letras hebreas Shin, Tau y Qoph se muestran en grandes placas en el Este. Tanto las Banderas del Este como del Oeste están ubicadas en el Este como en el Ritual Zelator. La Tabla Enochiana de la Tierra se coloca en el Norte, y la Tabla del Aire está situada en el Este. Un gran pentagrama también debe ubicarse en el Este detrás del Hierofante. Coloque los lamens de acuerdo con el diagrama del templo, en las posiciones de las formas oficiales. Disponga los implementos de los oficiales junto a sus respectivos lamens.

Como en el ritual anterior, todas las velas elementales deben colocarse alrededor de la circunferencia de la habitación, con una vela blanca en el Este. La vela amarilla del Aire debe colocarse frente a la Tabla Enochiana del Este. Las luces en los pilares deben estar sin pantallas. Un incensario con incienso encendido debe colocarse en el Sur. Los siguientes diagramas son opcionales pero pueden emplearse si el candidato

63 Según The New Golden Dawn Ritual Tarot.

si así lo desea: El Jardín del Edén y la Ciudad Santa en el Sur y el diagrama de Gehenna en el Norte.64

(Nota: Para la segunda mitad del ritual, el aspirante también necesitará placas de las letras hebreas Resh, Samekh y Tzaddi, así como el Qamea, sello y sigilos de Luna. [Todos los Qameoth y sellos planetarios se encuentran en el Capítulo Cuatro.] El diagrama de la Serpiente en el Árbol de la Vida y la Insignia de Admisión del Caduceo son requeridos, junto con una segunda lámpara roja y una copa de Agua. Tenga estos objetos listos para cuando sean necesarios.)

Preparativos rituales: Como antes, se sugiere que el aspirante ayune durante un período de 12 horas antes del ritual. Se requiere un baño ritual tras el cual el aspirante puede ponerse la túnica negra Tau y las zapatillas rojas. El fajín deberá estar decorado con los emblemas Theoricus, pero no debe ser usado por el candidato en este momento. Coloque el fajín dentro del altar.

El aspirante debe meditar durante un cierto tiempo sobre un dibujo del símbolo del Aire—un triángulo de Aire (vértice hacia arriba) en amarillo. Luego debe pasar un período de tiempo (20-30 minutos) en una habitación oscura o antecámara del templo sentado en meditación tranquila mientras lleva un antifaz o venda en los ojos. La Insignia de Admisión para el 32º Camino, la Cruz Cúbica Griega, debe sostenerse en la mano derecha a lo largo de este período. Una pequeña vela amarilla será la única fuente de luz en la habitación. Durante este tiempo, se debe mantener la oscuridad y el silencio. El aspirante debería imaginarse bajo la atenta mirada de Anubis del Oeste. Después de este período, se puede quitar el antifaz. El aspirante entonces puede entrar en el templo y comenzar el ritual.

Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como un centinela para guardar el templo, de modo que tu ser espiritual tenga la libertad de aceptar la iniciación.

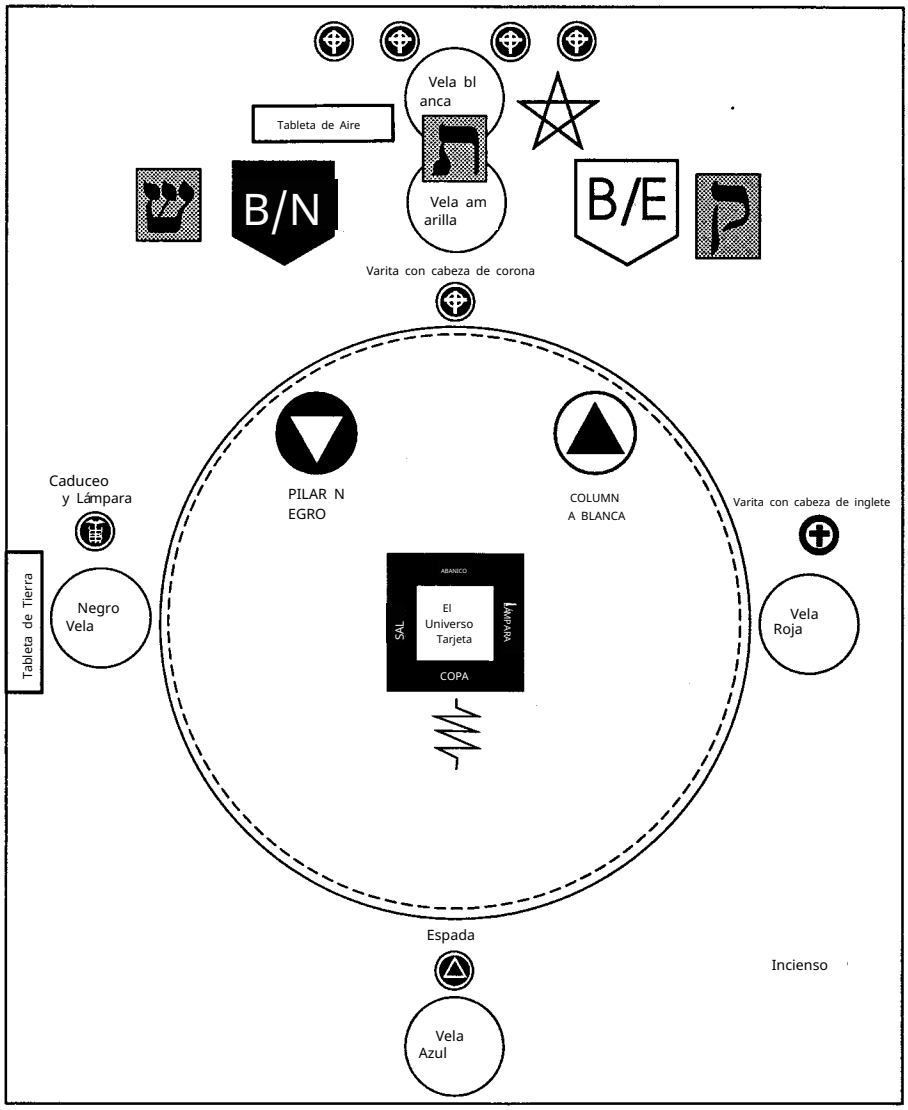
PARTE 0: La Apertura

Entra al templo con la Insignia de Admisión de la Cruz Cúbica. Saluda la Bandera del Este con los Signos de Neófito. Deja la cruz en la parte occidental del templo. Una vez dentro, camina deosil hacia el Este. Con la espada del Hierofante, realiza el LBRP.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el lateral de la silla y di: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê como en la iniciación anterior. Vibra con fuerza:

64 Muchos diagramas que se usaron en los primeros días de la Orden fueron luego eliminados de las ceremonias de grado porque se consideraban no esenciales. Algunos de ellos, como el diagrama del Altar de Incienso en el grado Zelator, ciertamente lo son. Sin embargo, el estudiante puede encontrar útiles algunos de estos diagramas y decidir utilizarlos en las ceremonias de iniciación. El diagrama de Gehenna se puede encontrar en el Capítulo Cinco de este libro.



Templo Theoricus para la Auto-Iniciación: Primera Configuración

¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú, hija y ojo de RA! ¡Señora del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Señora de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Señora de la Verdad! diosa de la Justicia y el Orden! ¡Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú que evalúas el corazón de cada hombre y mujer en la Sala del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y el corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Te invoco!

Como en tu rito de iniciación anterior, visualiza la imagen de la diosa Thmê frente a ti, con cabeza humana y piel amarillo-dorada. Ella lleva un nemyss blanco y negro y una túnica de lino blanca. Porta el cetro con cabeza de mitra del Hegemón. Sobre su cabeza está el contorno blanco y brillante de la cruz y el triángulo, simbólicos de la corriente mágica externa de la Golden Dawn.

Lenta y profundamente, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la Luz desde el Kether del universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras continúas con la Cruz Cabalística. Visualiza intensamente la cruz de Luz que has formado en el centro de tu cuerpo. Traza en tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco resplandeciente. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de Thmê que has creado frente a ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo de pensamiento la anima. Dirígete a la forma:

¡THMÊ! ¡Hermosa del Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina! Guíame, oh tú que no eres otro que mi propio Ser Superior. Ayúdame y acompáñame en este Reino Astral que es la Fundación invisible del universo manifiesto. Soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimiento. Actúa como mi supervisor y reconciliador en el templo de Yesod. Habla por mí en medio de la asamblea de los dioses y los guardianes de esta sagrada Sala. Mis intenciones son honestas. Estoy listo para someterme a pruebas y desafíos. Estoy dispuesto a ser examinado por los Guardianes Querúbicos. Deseo ser purificado y consagrado a la Luz. Concede que mi corazón sea hecho MAAT. Concede que mi Voluntad sea hecha MAAT. ¡Misericordioso THMÊ! ¡Permíteme ser juzgado justamente! Concede que este humilde Aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente Luz que reside en el Este. Permíteme rasgar el Velo del Tabernáculo. Otórgame una visión del Jardín del Paraíso. Concede que pueda pasar la Puerta del Edén. ¡Déjame penetrar el Umbral en el Camino del Entrante!

Thmê te habla en tu propia mente.

¡Deja lo Material y busca lo Espiritual! Soy el representante de tu Ser Superior y Santo. Solo a través de mi arbitraje puedes siquiera acercarte al Jardín Sagrado de la Perfección. En esta Sala soy tu lengua, tu corazón y tu mente. No temas, porque te guiaré

por la terrible Morada de las Conchas, y te mantendré seguro. No temas, porque te conduciré a través del templo de Yesod. Te dirigiré en el Jardín ante los poderosos Querubines y la Espada Llameante. Hablaré por ti en esta asamblea de los dioses ante los poderes de YHVH y la corriente de la Luz.

Imagina a la diosa Thmê comunicándose en silencio con las energías en el Este. Ella habla en tu nombre a los guardianes divinos de la Sala. Escuchas su voz mientras pronuncia los nombres de otras formas divinas en el Este del templo: ESE, NEBETHO, THOOUTH y otra, HOOR OUER. Tienes una vaga impresión de cuatro figuras en el Este, sentadas ante un velo. Thmê continúa dirigiéndose a las figuras, y la escena se vuelve borrosa. Como en los ritos anteriores, parece que la diosa se encuentra una vez más ante la gigantesca figura de Djehoti, dios de la Sabiduría. Thmê continúa una discusión silenciosa con el dios. Después de unos momentos Thmê se vuelve hacia ti, saluda con los Signos hacia el Oeste y dice en silencio:

Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

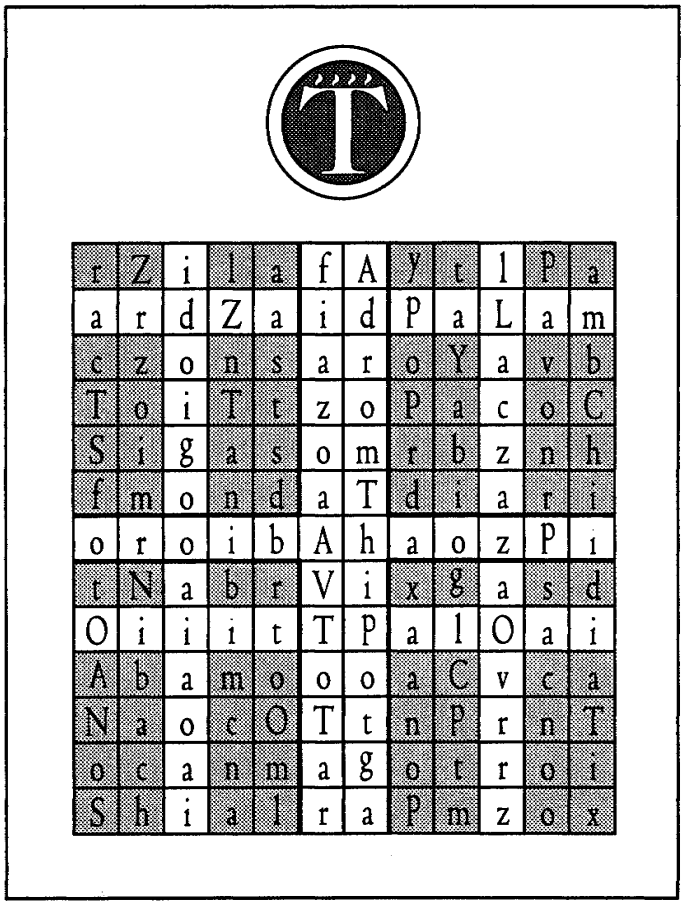
Thmê desciende desde el Este. En progresión regular, traza con su cetro las figuras de una cruz y un triángulo en los cuatro puntos cardinales donde deben visualizarse los oficiales/formas divinas, yendo del Este al Sur, Oeste y Norte. Mientras lo hace en el Este, vibra el nombre "OUSIRI" (Oo-seer-ee) y visualiza la figura de Osiris mientras comienza a formarse. Luego va al Sur y traza las figuras en su propia estación, la estación del Hegemón. Thmê va al Oeste para hacer los signos, mientras tú vibras el nombre "HOOR" (Hoor o Hoh-or). El dios Horus comienza a tomar forma. La diosa luego va al Norte y entonas el nombre de "ANOUP EMPEIEBET" (Ah-noop-em-pay-yeh-bet). Anubis del Este aparece en la estación del Keryx.

Thmê te toma de la mano y te guía entre los pilares. Di:

El grado 2 = 9 de Theoricus se atribuye al Planeta Luna, y al 32º Camino de Tau que alude al universo como compuesto por los Cuatro Elementos—al Querubines, al Qlippoth y al Plano Astral, y al reflejo de la esfera de Saturno. Que el Elemento de este grado sea nombrado para que pueda despertarse dentro de mi esfera, en las esferas de aquellos seres que están presentes, y en la esfera de esta corriente mágica. El Elemento es AIRE.

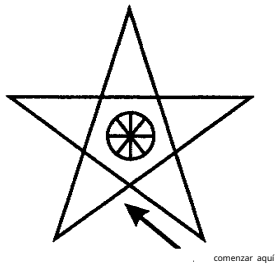
Visualiza el símbolo del triángulo amarillo del Aire en el que meditaste antes de entrar al Salón. Imagina su presencia en tu esfera de sensación en el área de Tiphareth[65], el abdomen. Luego visualiza el triángulo en violeta reflejado en tu centro Yesod—la ingle. Imagina que estas mismas imágenes se activan en todas las diversas formas astrales de oficiales del Salón.

65 El centro Vav-Aire de los Cuatro Mundos Qabalísticos.

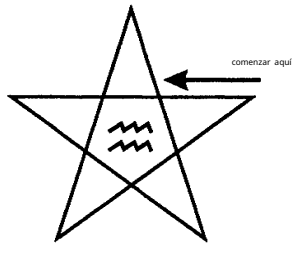


r	Z	i	l	a	f	A	y	t	l	P	a
a	r	d	Z	a	i	d	P	a	L	a	m
c	z	o	n	s	a	r	o	Y	a	v	b
T	o	i	T	t	z	o	P	a	c	o	C
S	i	g	a	s	o	m	r	b	z	n	h
f	m	o	n	d	a	T	d	i	a	r	i
o	r	o	i	b	A	h	a	o	z	P	i
t	N	a	b	r	V	i	x	g	a	s	d
O	i	i	i	t	T	P	a	l	O	a	i
A	b	a	m	o	o	o	a	C	v	c	a
N	a	o	c	O	T	t	n	P	r	n	T
o	c	a	n	m	a	g	o	t	r	o	i
S	h	i	a	l	r	a	P	m	z	o	x

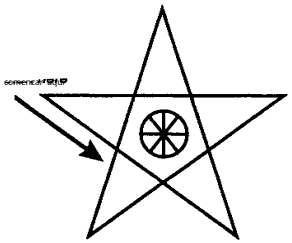
La Tabla Enociana del Aire



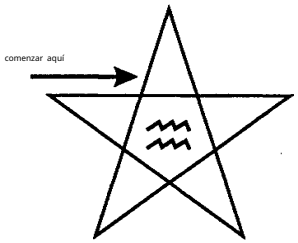
Invocando Espíritu Activo



Invocando Aire



Espíritu de Destierro Activo



Aire de Destierro

Los Pentagramas del Aire

Thmê te guía en sentido horario hacia el Este, donde ella traza la figura de la cruz y el triángulo con la vara con cabeza de mitra. Mientras lo hace, vibras el nombre "OUSIRI." La imagen familiar de la forma divina comienza a fortalecerse en el Este. Visualiza la forma envuelta en vendas del dios con intensidad. Osiris traza en el aire frente a ti la figura de una cruz y un círculo. Luego te entrega su cetro con corona.

Tomando la Vara del Poder, asumesEl Signo de Theoricus el cargo de Hierofante que Osiris te ha conferido.

Haz el Signo de la Luz en Espiral hacia el Este, luego di: "¡Que la blanca brillantez del Espíritu Divino descienda!" Siente un flujo de Luz Divina recorrer tu cuerpo desde el Kether del universo. Equilibra esta Luz a través de tu cuerpo realizando la Cruz Cabalística, vibrando los nombres hebreos.

Da un golpe y di: "¡Adoremos al Señor y Rey del Aire!" Traza un círculo hacia el Este con el cetro. Di: "SHADDAI EL CHAI, Todopoderoso y Eterno- Siempre Vivo sea Tu Nombre, ¡Siempre Magnificado en la Vida de Todos! Amén." Saluda con el Signo de Theoricus.

Párate frente a la Tabla del Aire. Visualiza al resto de los oficiales/figuras divinas astrales abandonando sus puestos para mirar hacia el Este. Hiereus avanza hasta justo al Oeste del altar. Hegemón y Keryx avanzan y se colocan a los lados exteriores de los pilares.

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido por Osiris, invoca los poderes de la Tabla del Aire. Da un golpe, luego traza con la vara un círculo grande frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Activo. Mientras lo haces, vibra "EXARP" (Ex-ar-pay). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e entona "EHEIEH" (Eh-heh-yay). Haz el Signo de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama invocador del Aire. Mientras lo haces, vibra el nombre "ORO IBAH AOZPI" (Or-oh Ee-bah-hay Ah-oh-zohd-pee). Dibuja el sigilo de Acuario en el centro y entona "YHVH." Haz el Signo de Theoricus. Di:

> Y los Elohim dijeron: "Hagamos a ADÁN a Nuestra Imagen, conforme a Nuestra semejanza, y que tengan dominio sobre las aves del Aire." En el Nombre YOD HEH VAV HEH y en el Nombre de SHADDAI EL CHAI, Espíritus del Aire adoran a su Creador.

Toma el abanico del altar y regresa al Este. Traza con el abanico el sigilo de Acuario frente a la Tabla.[66] Di:

66 En The Golden Dawn de In Regardie, el Hierofante utiliza un pentáculo para trazar estas figuras delante de l a Tabla del Este. Esto se debe a que el número cinco se considera un número lunar esotérico asociado con Yes od, y sugiere una correspondencia sutil que existe entre el grado 2=9 y el grado Portal. Sin embargo, siempre hemos sentido que el uso del pentáculo para invocar los poderes del Aire era un poco demasiado esotérico. Por razones de equilibrio y coherencia con las herramientas utilizadas en los otros grados elementales, hemos sust ituido el abanico como la herramienta usada para invocar el Aire.

En el Nombre de RAPHAEL, el Gran Arcángel del Aire, y en el Signo de la cabeza del Hombre, ¡Espíritus del Aire adorad a vuestro Creador!

Traza una cruz con el abanico. Di:

En los Nombres y Letras del Gran Cuadrángulo Oriental, revelados a Enoc por el Gran Ángel AVE, ¡Espíritus del Aire adorad a vuestro Creador!

Sostén el abanico en alto y di:

En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios, llevados en las Banderas del Este, ORO IBAH AOZPI, ¡Espíritus del Aire adorad a vuestro Creador! En el Nombre de B ATAIVAH, Gran Rey del Este, ¡Espíritus del Aire, adorad a vuestro Creador! Recoloca el abanico y vuelve al Este mirando hacia el Oeste. Visualiza a todas las formas de oficiales/dioses r egresando a sus puestos. Di:

En el Nombre de SHADDAI EL CHAI, declaro este templo abierto en el grado 2 = 9 de Theoricus.

Da los siguientes golpes con la empuñadura del cetro: "1111111 (tres series de tres golpes). Visualiza la forma oficial/diosa de Hiereus repitiendo la batería de golpes: 3-3-3. Visualiza la forma oficial/diosa de Hegemon tocando la batería: 3-3-3.

Sal del cargo de Hierofante y devuelve la forma oficial al dominio de Osiris, a quien legítimamente pertenece. Coloca el abanico junto a la estación del Hierofante, la lámpara o vela roja junto al Hegemon, la copa junto al Hiereus, y la sal al lado del Keryx. La diosa Thmê entonces te conduce al Oeste del templo.

PARTE 1: Avance en el 32º Camino de Tau

Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. E n este punto, el templo ha sido abierto bajo la guía de los Guardianes del Salón, co n tu participación (muy activa). Ya has hecho mucho para activar el Elemento Aire de ntro de tu esfera de sensación. Como en la ceremonia de iniciación anterior, ahora d ebes tomar unos momentos para restablecerte como un candidato que busca la entr ada a este Salón. Realiza la Cruz Cabalística para mantener un equilibrio psíquico de todos los Elementos dentro de tu aura. Recuerda la experiencia en la antesala, dond e estuviste con los ojos vendados en la oscuridad. Restaura la persona del aspirante dentro de ti.

Toma la Cruz Cúbica Griega en tu mano derecha. Da la batería de golpes 3-3-3. Párate en la parte occidental del Salón mirando hacia el Este y di:

Este candidato busca la entrada. Juro que es verdad que yo (lema mágico) he progresado en los Caminos de la Ciencia Oculta hasta haberme permitido pasar ciertos exámenes en el conocimiento requerido. Habiendo logrado esto, ahora soy elegible para avanzar al grado de Theoricus.

La diosa Thmê responde:

¡Deja lo Material y busca lo Espiritual!

Ella te guía entre los pilares y permanece a tu lado izquierdo. Anubis se visualiza de pie a tu lado derecho. Osiris en el Este te habla:

Da el Paso y la Señal de un Zelator. (Lo haces.)

Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el agarre con el oficial/forma divina en el Este.

Dame la Gran Palabra del grado 1 = 10.

Das: "Adonai Ha-Aretz."

Dame el Título Místico del 1 = grado 10.

Das: "Periclinus de Faustis."

Dame el Número Místico de un Zelator.

Das: "55."

¿Cuál es la Contraseña formada por el Número Místico? - pregunta Osiris.

Respondes: "Nun Heh."

Osiris regresa a su puesto. Eres muy consciente de la presencia de Thmê a tu izquierda. Escuchas la voz de Osiris:

Periclinus de Faustis, ¿estás listo para tomar este juramento del 2 = 9 grado?

Usted responde: "Estoy listo para tomar este juramento." De pie entre los pilares, diga:

Yo (indique el lema mágico) me comprometo solemnemente a mantener y defender los misterios del 32º Camino del grado 2 = 9 de Theoricus, así como estoy comprometido a mantener los de los grados precedentes.

Extienda su mano derecha, sosteniendo la Cruz Cúbica hacia los cielos como si diera el Signo de Zelator y diga: "¡Juro por el Firmamento del Cielo! ¡Que los Poderes del Aire sean testigos de mi juramento!" Visualice a Thmê regresando a su estación en el Sur. Anubis permanece a su lado derecho. Dé un golpe y diga:

> Ante mí están los Portales de los Caminos 31, 32 y 29 que conducen desde el grado de Zelator a los otros tres grados que están más allá. Sin embargo, el único Camino ahora abierto para mí es el 32º Camino de Tau, que conduce al grado 2 = 9 de Theoricus, que debo recorrer antes de reclamar ese grado.

Osiris habla:

> Tome en su mano derecha la Cruz Cúbica y en la izquierda el Estandarte de Luz y siga a su guía Anubis el Guardián, quien lo conduce del Mundo Material al Espiritual.

Visualice al oficial/forma divina del Hierofante entregándole el Estandarte del Este. Tome el Estandarte del Este en su mano izquierda. Anubis como Keryx le habla:

> Entremos en la Presencia del Señor de la Verdad. Levántese y sígame.

Anubis con linterna y bastón, gira a la derecha y lo conduce a través de los pilares, y muy lentamente alrededor del Salón. Mientras lo hace, visualice lo siguiente:

> En este punto, imagine brevemente en su ojo mental que está pasando por una Puerta marcada con la letra hebrea Tau, dejando atrás la esfera de Malkuth y siguiendo a su guía a través de un túnel o pasaje azul-violeta. Está dejando atrás el mundo sólido y material mientras comienza a recorrer el Camino etéreo y a veces ilusorio que conecta el Mundo Activo con el plano astral. El Camino es desconocido y desconcertante, a veces presionando, otras veces expandiéndose hasta los bordes del universo. Es oscuro y lleno de sombras, pero el poderoso haz de luz de la lámpara de Anubis está allí para guiarlo y apoyarlo.

En la distancia resonante escuchas a Horus hablar:

> La Esfinge de Egipto habló y dijo: "Soy la síntesis de las Fuerzas Elementales. También soy el símbolo del Hombre. Soy la Vida y soy la Muerte. Soy el Niño de la Noche del Tiempo."

Anubis te conduce de nuevo hacia el Este, a la estación del Hierofante. La figura del Hierofante se eleva como una poderosa ráfaga de viento. Ya no reconoces los rasgos de Osiris. El oficial ha tomado la apariencia de una hermosa diosa con poderosas alas que chocan, vestida con una túnica real de amarillo y

violeta. Ella se interpone entre tú y tu guía, bloqueando tu paso con la Bandera del Oeste y el abanico de Aire. La figura te habla:

> El Sacerdote con la máscara del Hombre habló y dijo: "No puedes pasar la Puerta del Cielo Oriental a menos que puedas decir mi nombre."
>
> (Respondes:) Eres NUET, diosa del Firmamento del Aire. Eres HARMACHIS, Señor del Sol Oriental.67
>
> ¿En qué signos y símbolos venís? (Ella exige.)
>
> Vengo en la Letra ALEPH, en la Bandera de la Luz, y el símbolo de las Fuerzas Equivalentes. (Respondes levantando la bandera y la cruz.)

Satisfecha con tus respuestas, la figura alada se retira y traza el sigilo de Acuario frente a ti con el abanico. Una suave brisa te envuelve mientras lo hace. Visualiza el sigilo en el centro de tu corazón mientras tu aura se llena temporalmente de una Luz amarilla. Toma el abanico en la estación del Hierofante y traza el sigilo en el aire frente a ti. La figura habla una vez más:

> En el signo del Hombre y en el nombre del Querubín ADAM, Niño del Aire, estás purificado. Pasa adelante.

Anubis te guía una vez alrededor del templo, a través del azul-violeta que colorea el Camino de Tau. Después de tu experiencia con el Querubín, las sombras del Camino reanudan su juego, pero no te distraen de la luz de la linterna del Keryx. De nuevo escuchas a Horus hablar:

> Soy OSIRIS, el Alma en aspecto gemelo, unida a lo Superior por purificación, perfeccionada por el sufrimiento, glorificada a través de la prueba. He venido adonde están los grandes dioses, por el Poder del Nombre Poderoso.

Anubis te conduce hacia el Sur y la estación del Hegemón. La figura del oficial estalla como una llama explosiva. Ya no reconoces los rasgos familiares de Thmê. El oficial ha tomado la apariencia de una feroz figura con cabeza de león y grandes alas, vestido con una túnica real roja y verde. Él se interpone entre tú y Anubis, deteniendo tu paso con el Estandarte del Oeste y la lámpara roja. La majestuosa figura te habla:

---

67 En los Manuscritos originales de la Orden, los nombres dados aquí eran Nu y Hormaku. Nu es una deidad masculina, mientras que Nuet es la divinidad femenina correcta que se indica aquí. Hormaku es simplemente una forma cor- rupta de Harmachis. Estos errores y otros han sido corregidos aquí; todos los nombres divinos corregidos para esta sección del ritual fueron proporcionados por Adam P. Forrest.

El Sacerdote con la máscara del León habló y dijo: "No puedes pasar la Puerta del Cielo del Sur a menos que puedas decirme mi nombre."

(Respondes:) MAU, el León, Señor muy poderoso del Fuego, es Tu Nombre. Tú eres RE, el Sol en su fuerza.

¿En qué signos y símbolos venís? (Él exige.)

Vengo en la Letra SHIN, en el Estandarte del Este, y el símbolo de la Cruz Cúbica. (Respondes levantando el estandarte y la cruz.)

El Querubín se retira y traza el sigilo de Leo ante ti con la lámpara. Una ráfaga caliente de aire fluye sobre ti mientras lo hace. Visualiza el sigilo en el centro de tu corazón mientras tu aura se llena brevemente con una Luz roja. Toma la lámpara en la estación del Hegemón y traza el sigilo en el aire frente a ti.

El Querubín habla una vez más:

En el signo del León, y en el Nombre del Querubín ARYEH, Niño de Fuego, eres purificado. Continúa tu camino.

Anubis se dirige a la estación de Keryx en el Norte, dejándote bajo el cuidado de Thmê, quien una vez más se convierte en tu guía. Thmê te conduce una vez alrededor del templo, a través del Camino 32. (El azul-violeta del Tau ahora está salpicado de estrellas, como si estuvieras mirando el cielo nocturno.)

De nuevo escuchas a Horus hablar:

He pasado por las Puertas del Firmamento. Dame tus manos, porque soy hecho como vosotros, ¡Oh Señores de la Verdad! Porque vosotros sois los formadores del Alma.

Thmê te conduce hacia el Sur y la estación del Hiereus. La figura del oficial se eleva como la cresta de una poderosa ola oceánica. Ya no miras los rasgos de Horus, aunque las características de esta nueva deidad son algo similares. El oficial ha tomado la apariencia de una gran figura con cabeza de halcón con poderosas alas chocando, vestido con una túnica real azul y naranja. Él se interpone entre tú y Anubis, bloqueando tu paso con la Bandera del Oeste y la copa. La figura te habla:

El Sacerdote con la máscara del Águila habló y dijo: "No puedes pasar la Puerta del Cielo Occidental a menos que puedas decirme mi nombre."

(Respondes:) "TEFNUT, diosa de las Aguas, es Tu Nombre. Tú eres TUM, el Sol en su ocaso."

"¿En qué signos y símbolos venís?" (Pregunta él.)

Vengo en la Letra MEM, en la Bandera de la Luz, y el símbolo de las Veintidós Letras. (Respondes levantando la bandera y la cruz.)

El Querubín se retira y traza el sigilo de la cabeza del Águila (Escorpio) frente a ti con la lámpara. Una fresca brisa marina sopla sobre ti mientras lo hace. Visualiza el sigilo en el centro de tu corazón mientras tu aura se llena momentáneamente con una Luz azul. Toma la copa en la estación del Hiero y traza el sigilo en el aire frente a ti.

El Querubín habla una vez más:

En el signo del Águila, y en el Nombre del Querubín NESHER, Hijo del Agua, eres purificado. Pasa adelante.

Thmê te guía una vez alrededor del templo, a través del oscuro Camino de Tau. Con cada purificación elemental, los movimientos y susurros de las sombras disminuyen hasta que apenas eres consciente de ellos.

Horus habla una vez más:

Oh Señor del Universo—Tú estás por encima de todas las cosas y Tu Nombre está en todas las cosas; y ante Ti, las Sombras de la Noche se retiran y la Oscuridad se apresura a alejarse.

Thmê te conduce hacia el Norte y la estación del Keryx. La figura del oficial se alza como una montaña implacable. Ya no puedes distinguir los rasgos familiares de Anubis. El oficial ha tomado la apariencia de una poderosa figura con cabeza de toro y grandes alas, vestido con una túnica real en blanco y negro. Se interpone entre tú y Thmê, bloqueando tu paso con la Bandera del Oeste y la bandeja de Sal. La imponente figura te habla:

El Sacerdote con la máscara del Buey habló y dijo: "No puedes pasar la Puerta del Cielo del Norte a menos que puedas decirme mi nombre."

(Tú respondes:) SERAPIS, el poderoso Toro de la Tierra es Tu Nombre. Tú eres OSIRIS, el Sol en la Noche.

¿En qué signos y símbolos venís? (Él exige.)

Vengo en las Letras ALEPH, MEM y SHIN, en los símbolos de la Bandera y la cruz. (Levanta la bandera y la cruz.)

El Querubín se retira y traza el sigilo de Tauro frente a ti con la Sal. Una sensación fresca de estabilidad física te envuelve mientras lo hace. Visualiza el sigilo en el centro de tu corazón mientras tu aura se llena temporalmente con una Luz negra terrosa. Toma la Sal en la estación del Keryx y traza el sigilo en el aire frente a ti.

El Querubín habla una vez más:

> En el signo del Buey, y en el nombre del Querubín SHOR, Hijo de los Elementos, eres purificado. Continúa.

Thmê te conduce al Este donde reemplazas el Estandarte de la Luz. Luego te guía alrededor del templo nuevamente, permitiéndote colocar todos los Elementos sobre el altar mientras circunvalas desde el Este hacia el Sur, Oeste y Norte.

> Visualiza todas las grandes formas querúbicas que has encontrado en el Camino de Tau. Como poderosos pilares con alas extendidas, ellos se encuentran en los cuatro puntos cardinales sosteniendo la Bóveda de los Cielos, rodeados por un tapiz estrellado azul-violeta. Son los guardianes del equilibrio y la armonía del universo y los administradores del Nombre cuádruple, equilibrando entre los reinos físicos y no físicos.

Regresa entre los pilares y visualiza con fuerza todas las formas de oficiales/dioses en sus estaciones como al inicio de la ceremonia. Han dejado su apariencia externa como los Querubines. Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Tau y di:

> La Cruz Cúbica es un emblema adecuado de las fuerzas equilibradas y balanceadas de los Elementos. Está compuesta por 22 cuadrados externamente, haciendo referencia a las 22 letras que se colocan sobre ella. Veintidós son las letras de la Voz Eterna, en la Bóveda del Cielo, en la profundidad de la Tierra, en el Abismo del Agua, en la Omnipresencia del Fuego. El Cielo no puede pronunciar su plenitud—la Tierra no puede expresarla. Sin embargo, el Creador las ha ligado en todas las cosas. Las ha mezclado en el Agua. Las ha hecho girar en el Fuego. Las ha sellado en el Aire del Cielo. Las ha distribuido por los Planetas. Les ha asignado las Doce Constelaciones del universo.

Deja la cruz a un lado y enfoca tu atención en la placa Tau frente a ti. Di:

> El trigésimo segundo Camino del Sepher Yetzirah, que corresponde a Malkuth y a la letra Tau, se llama la Inteligencia Administrativa, y así se denomina porque dirige y asocia en todas sus operaciones a los Siete Planetas, incluso a todos ellos en sus propios cursos. Por lo tanto, se le atribuye el conocimiento debido de las Siete Moradas de Assiah, el Mundo Material, que están simbolizadas en el Apocalipsis por las Siete Iglesias.

Se refiere al universo como compuesto por los cuatro Elementos, a los Querubines, a los Qlippoth y al Plano Astral. Es el Reflejo de la Esfera de Saturno. Representa el vínculo conectivo y unificador entre los Mundos Material y Formativo, Assiah y Yetzirah, y necesariamente pasa a través del Plano Astral, la Morada de los Elementales y las Capas de los Muertos. Es el Rasgamiento del Velo del Tabernáculo, donde están representados los Querubines y las Palmeras. Es el paso por la Puerta del Edén.

Ve al Oeste del altar y enfoca tu atención en la Llave del Tarot del Universo. Di:

Estas ideas se resumen simbólicamente en la representación de la Vigésima Primera Llave del Tarot. Dentro del óvalo formado por los 72 círculos, hay una figura femenina, desnuda salvo por una bufanda que flota a su alrededor. Está coronada con el Creciente Lunar de Isis y sostiene en sus manos dos varitas. Sus piernas forman una cruz. Ella es la Novia del Apocalipsis, la Reina Qabalística de los Cánticos, la Isis egipcia o el gran Ángel femenino Querúbico Sandalfón a la izquierda del Trono de la Misericordia del Arca.

Las Varitas son las fuerzas directrices de las corrientes positivas y negativas. La Heptagrama o Estrella de Siete Puntas alude a los Siete Palacios de Assiah, las piernas cruzadas al símbolo de las Cuatro Letras del Nombre.

El creciente que la corona recibe por igual las influencias de Geburah y Gedulah. Ella es la síntesis del Camino 32, uniendo Malkuth con Yesod.

El óvalo de los 72 círculos más pequeños se refiere al Schem ha-Mephoresch, o Nombre de Dios en setenta y dos pliegues. Los doce círculos más grandes se refieren al Zodíaco. En los ángulos están los cuatro Querubines, que son los poderes vivificados de las letras del Nombre Yod Heh Vav Heh operando en los Elementos, a través de los cuales acabo de pasar simbólicamente.

Tómese unos momentos para contemplar la carta del Tarot y su descripción antes de continuar:

El Abanico, la Lámpara, la Copa y la Sal representan los cuatro Elementos mismos, cuyos habitantes son los Sílfides, Salamandras, Ondinas y Gnomos.

Por lo tanto, siempre me esforzaré por ser puntual y activo como los Sílfides, pero evitaré la frivolidad y el capricho. Procuraré ser enérgico y fuerte como las Salamandras, pero evitaré la irritabilidad y la ferocidad. Seré flexible y atento a las imágenes, como las Ondinas, pero evitaré la ociosidad y la inconstancia. Seré laborioso y paciente como los Gnomos, pero evitaré la grosería y la avaricia.

Así iré desarrollando gradualmente los poderes de mi Alma y preparándome para comandar a los Espíritus de los Elementos.

El altar frente a mí representa el universo material. A su lado derecho está simbólicamente el Jardín del Edén, representado por el Hegemón, mientras que a su lado izquierdo está simbólicamente el Gehena, la Morada de las Conchas, representado por la estación del Keryx.

Visualice lo siguiente:

Imagina que estás al final del camino índigo estrellado de Tau. El poderoso Querubín alado Adam y Aryeh están a tu derecha, mientras que Nesher y Shor se encuentran a tu izquierda. El camino frente a ti permanece despejado. En el ojo de tu mente imagina que ahora estás ante la Puerta violeta que es la entrada al templo de Yesod. Date cuenta de que tu viaje a través del 32º Camino te ha llevado al reino astral con vistas tanto maravillosas como aterradoras. El astral inferior, simbolizado por Gehenna, está lleno de formas ilusorias creadas y desechadas por la humanidad, mientras que el astral superior, simbolizado por el Jardín del Paraíso, está enriquecido con imágenes angélicas y divinas. Este viaje te ha dado las llaves del universo, incluyendo los cuatro Elementos, las siete influencias planetarias y los doce Signos del Zodíaco. Ahora es tu responsabilidad usar estas herramientas para atravesar el universo con sabiduría y verdadera percepción.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el título de Señor (Señora) del 32º Camino.

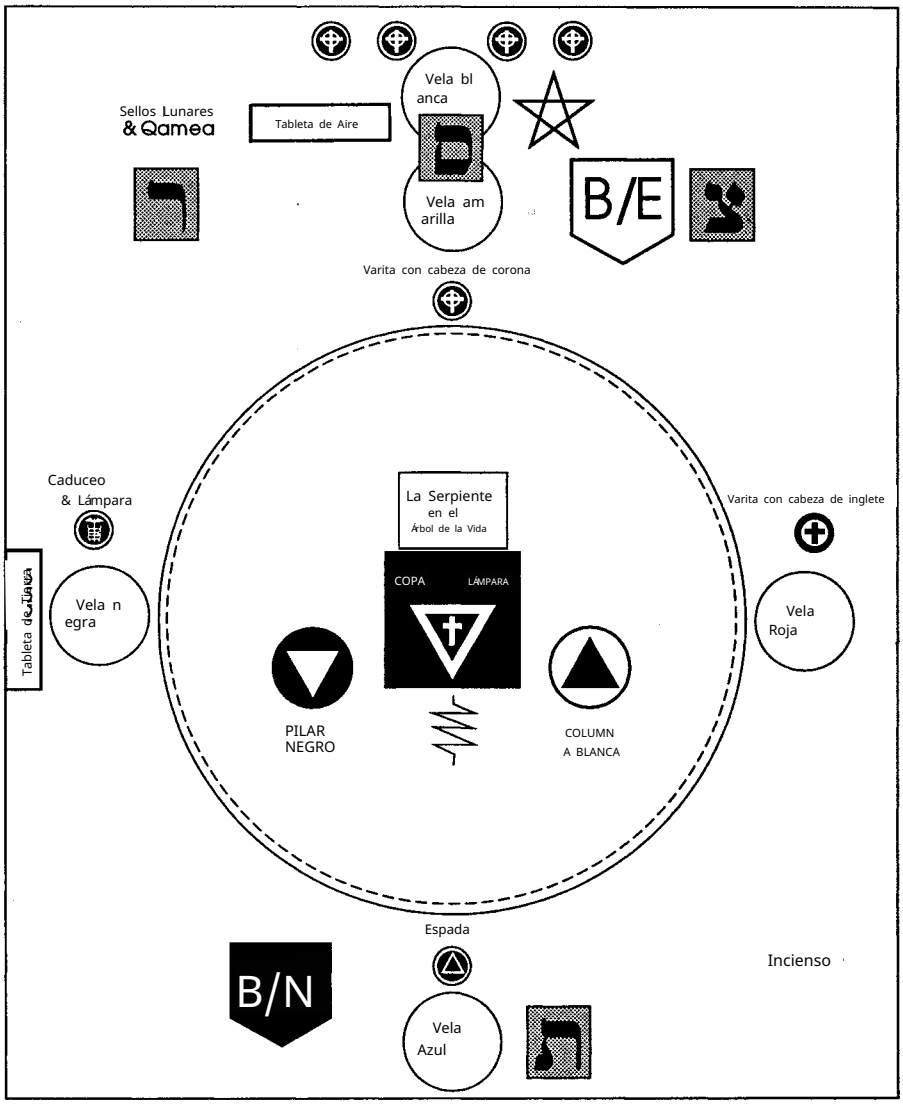
(Di:) Reclamo el título de Señor (Señora) del 32º Camino.

Thmê te habla:

Has pasado la Puerta del Jardín del Edén y penetrado el Umbral en el Camino del Entrante. Prepara este Salón para reflejar el templo de Yesod. Prepárate para recibir una visión del Sanctum Sanctorum.

Anubis te conduce a la antesala donde pasas unos momentos practicando la Respiración Cuádruple y meditando en la carta del Universo. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar nuevamente las energías elementales dentro de tu aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la parte final del ritual.

Cambios en la disposición del templo para el resto del ritual—El templo de Yesod: los pilares se mueven para que queden ligeramente al Oeste del altar. Retira la carta del Tarot del Universo y los Elementos (coloca los Elementos de nuevo en sus respectivos cuartos). El Estandarte del Oeste se coloca junto a la estación del Hiereus en el Oeste.



Templo Theoricus para la Auto-Iniciación: Segunda Preparación

La placa de la letra hebrea Tau debe colocarse en el Oeste, detrás del Hiereus. En el Este deben estar las letras Resh, Samekh y Tzaddi, junto con el sello, Qamea, y los sigilos de Luna. En el frente del altar debe estar el diagrama de la Espada Llameante. En la parte superior del altar debe estar la cruz roja dentro del triángulo blanco, con el vértice hacia abajo. Cerca del punto superior derecho del triángulo debe colocarse una lámpara o vela roja. En la esquina izquierda debe haber una copa de Agua. Justo al Este de la lámpara, la copa y el triángulo debe estar el diagrama de la Serpiente en el Árbol de la Vida (en un soporte para diagramas).

PARTE 2: Entrada en Yesod

Después de preparar el Salón, pasa unos momentos más en meditación relajada en la antecámara. Visualiza el triángulo de Aire una vez más y luego realiza la Cruz Cabalística. Toma la Insignia de Admisión del Caduceo. Cuando estés listo, párate justo fuera del umbral del templo y da la batería de golpes: 3-3-3. Visualiza brevemente a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. Luego imagina a Thmê y Anubis en la entrada frente a ti. Anubis te invita a entrar. Permanece justo dentro de la puerta. Escuchas la voz de Osiris desde el Este:

> Frater Periclinus de Faustis (Soror Pericline de Faustis), así como en el grado Zelator se dieron las representaciones simbólicas del Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, de la Puerta del Edén y del Lugar Santo, así en este grado de Theoricus, se muestra el Sanctum Sanctórum con el Arca y los Querubines, así como el Jardín del Edén con el que coincide; mientras que en el Camino 32 que conduce a este lugar, por el cual acabas de pasar simbólicamente, se representan los Guardianes Querúbicos, y las Palmeras o Árboles de Progresión en el Jardín del Edén.

Thmê te conduce hacia el Oeste y te coloca frente al Portal del 32º Camino de Tau por el cual has entrado simbólicamente. Ella te hace un gesto para que te enfrentes a la estación de Hiereus. Horus te pregunta:

> ¿Por qué símbolo entras aquí?

> (Respondes levantando la Insignia de Admisión:) Entro por el emblema peculiar del Keryx, que es el Caduceo de Hermes. El Árbol de la Vida y las Tres Letras Madre son las Llaves con las que se desbloquea el Caduceo de Hermes. La punta superior de la Varita descansa sobre Kether, y las Alas se extienden hacia Chokmah y Binah, los Tres Sephiroth Superiores. Los siete inferiores están abrazados por las Serpientes, cuyas cabezas caen sobre Chesed y Geburah. Son las Serpientes Gemelas de Egipto, las corrientes de la Luz Astral. Además, las alas y la parte superior de la Varita forman la

letra SHIN, el símbolo del Fuego; las cabezas y mitades superiores de las Serpientes forman ALEPH, el símbolo del Aire; mientras que sus colas encierran MEM, el símbolo del Agua. El Fuego de la Vida arriba, las Aguas de la Creación abajo, y el símbolo del Aire vibrando entre ellos.

Thmê te conduce al Oeste del altar mirando hacia el Este. Aún sosteniendo la Insignia del Caduceo, observa los emblemas sobre el altar por unos momentos. Visualiza lo siguiente:

En el ojo de tu mente, vuelve a verte al final del Camino índigo de Tau, frente a la Puerta del templo astral de Yesod. Una gran puerta violeta está frente a ti. Tallada en ella está la letra Yod pintada de amarillo. Los Querubines alados están a cada lado tuyo, bloqueando tu paso final hacia Yesod con la Bandera del Oeste. Levantas el Lamen del Caduceo y proclamas que has recibido el Título de Señor/Señora del 32º Camino. La Bandera del Oeste es retirada y los Querubines te permiten la entrada final a Yesod. Astralmente, das los Signos de Neófito seguidos por el Signo de un Theoricus y luego atraviesas la puerta hacia Yesod.

El templo es una cámara de nueve lados coloreada en ricos tonos violetas. Un polígono de nueve lados está grabado en el suelo, mientras que diagramas de cuarzo y ébano de las fases de la luna están grabados en el techo. Un aroma a Jazmín está en el aire, y en el centro de la sala notas un altar de plata sobre el cual está la llama sagrada del templo.

Los poderosos Querubines también están aquí, pero su apariencia ha cambiado. Ahora se les ve con muchas alas y muchos ojos. Mientras que antes cada Querub tenía el rostro de una de las criaturas Elementales (humano, león, águila y toro), ahora cada Querub tiene los rostros de los cuatro. Dos pares de alas adornan los cuerpos de cada Querub, dos alas extendidas hacia arriba y dos hacia afuera, cubriendo sus costados. Las glorias que rodean a las criaturas son como hielo brillante, y una luz flamígera parpadea de un lado a otro entre las criaturas. Solo los colores destellantes de sus túnicas sugieren con qué Elemento está asociado cada Querub individual.

El Arcángel Gabriel también está aquí, un Ángel femenino de cabello oscuro vestido con túnicas azules y violetas adornadas con naranja y amarillo. Él/Ella te conduce a una cortina de plata al fondo del templo. Dando el Signo de la Luz Espiralada, atraviesas la cortina.

Sales al Patio del Tabernáculo que encontraste por primera vez en la iniciación anterior. Pasas junto al altar del Sacrificio y la Pila de Latón y entras en la cámara exterior del Lugar Santo antes del altar dorado donde previamente ofreciste incienso. La mesa familiar del Pan de la Proposición y el Candelabro de Siete Brazos están al Norte y al Sur respectivamente. Aún tienes algunas de las brasas e incienso de tu viaje anterior.

Hasta este lugar. Vertiéndolos sobre la llama del altar, te visualizas realizando la Cruz Cabalística. Luego te acercas a la cámara interior del Lugar Santísimo. El velo bordado que separa las dos cámaras se abre y se te permite ver el sagrado Arca de la Alianza.

El largo cofre de madera incrustado con oro es tal como lo recuerdas. Los querubines alados dorados Sandalfón y Metatrón se inclinan protectores sobre el Arca. Sobre la tapa superior o Asiento de la Misericordia del Arca hay una brillante Luz blanca resplandeciente, la gloria de la Presencia Divina o Shekinah. Mientras contemplas esta Luz Divina, se te permite un vistazo al Jardín del Edén: desde la brillante corona de Kéter fluye un río chispeante de Agua clara y pura. Este río nutre el abundante crecimiento de toda variedad de plantas y vida animal. Aquí se encuentran granos, flores silvestres y varios tipos de árboles. El río brillante se divide en cuatro cabezas, que dividen el Jardín en cuatro cuartos: Este (Aire), Oeste (Agua), Norte (Tierra) y Sur (Fuego). Hay un repentino relámpago en el Jardín que activa una visión del Árbol de la Vida. En rápida sucesión se forman las esferas una tras otra mientras el rayo de luz las anima.Una vez formado, el Árbol de la Vida en tu visión del Jardín se divide en tres partes: las esferas del lado derecho forman una columna de Llama brillante, las esferas del lado izquierdo forman una columna de nubes oscuras y turbulentas, y las esferas en el centro del Árbol están calmadas e inmóviles. Mientras visualizas el Árbol, notas una serpiente que lentamente se desliza por las ramas del Árbol comenzando en la base de Malkut, explorando pacientemente cada ramita levantada.

La visión completa se desvanece gradualmente en la brillante Luz sobre el Asiento de la Misericordia del Arca. El cortinaje frente a ti se cierra y oscurece una vez más el Arca y sus querubines asistentes. Estás nuevamente en el templo astral de Yesod.

Trae el foco de tu mente consciente de vuelta al Salón Theoricus. Realiza la Adoración al Señor del Universo. La figura oficial del Hierofante se acerca al Este del altar para indicar los diagramas allí presentes. Cuando estés listo, dirige tu atención a los objetos sobre el altar y continúa:

Los símbolos ante mí representan tanto el Jardín del Edén como el Lugar Santísimo. Ante mí está el Árbol de la Vida formado por las Sephirot y sus Caminos conectores. Es la Clave de todas las cosas cuando se entiende correctamente. Sobre cada Sephirá están escritos en letras hebreas su Nombre, los Nombres Divinos y los de Ángeles y Arcángeles atribuidos a ella. Los Caminos conectores son veintidós en número y se distinguen por las Veintidós Letras del alfabeto hebreo, formando junto con las Diez Sephirot mismas los Treinta y Dos Caminos de Sabiduría del Sefer Yetzirah.

El curso de las letras hebreas, tal como están colocadas en los Caminos, forma el símbolo de la Serpiente de la Sabiduría, mientras que la sucesión natural de las S ephirot forma la Espada Llameante y el curso del Rayo.

La cruz dentro del triángulo, con el vértice hacia abajo, colocada sobre el altar e n la base del Árbol de la Vida, se refiere a los Cuatro Ríos del Paraíso, mientras que los ángulos del triángulo se refieren a las Tres Sephirot: Netzaj, Hod y Yes od. Los Dos Pilares, a la derecha y a la izquierda del Árbol, son los símbolos de activo y pasivo, masculino y femenino, Adán y Eva. También aluden a los Pilare s de Fuego y Nube que guiaron a los israelitas en el desierto, y las naturalezas caliente y húmeda están además marcadas por la Lámpara Roja y la Copa de A gua.

Los Pilares representan además a los dos Querubines del Arca: el derecho, METATRÓN, masculino, y el izquierdo, SANDALFÓN, femenino. Sobre ellos ard en eternamente las Lámparas de su Esencia Espiritual, de las cuales son part ícipes en el Eterno No Creado.

La forma del Hierofante en el Este está en el Signo de Theoricus. Se escucha la voz de Osiris:

Gloria a Ti, Señor de la Tierra de la Vida, porque Tu Esplendor llena el Universo.

Osiris se mueve hacia el Oeste del altar para darte los secretos del grado 2 = 9:

El grado 2 = 9 de Theoricus se refiere a Yesod, así como el grado Zelat or se refiere a Malkuth. El Camino entre ellos está asignado a la letra Tau, cuyo portal en el Oeste acabas de pasar simbólicamente.

Impulsado por la figura, intercambias el agarre del Primer Orden, que te fue revelado en el grado anterior. Osiris entonces te impulsa a dar el Signo de Theoricus y explica:

Este Signo emula una figura que sostiene un gran peso. Te representa en el Camino de Yesod, sosteniendo los Pilares de la Misericordia y la Severidad. Es el Signo hecho por el dios griego Atlas, quien sostenía el universo sobre sus hombros y a quien Hércules fue dirigido a emula r. Es la Isis de la Naturaleza, sosteniendo los Cielos.

(La figura continúa:) La Gran Palabra es un nombre de siete letras SHADDAI EL CHAI, que significa el Todopoderoso y Viviente. El Número Místico es 45, y de él se forma la Contraseña que es Mem-Heh, el Nombre secreto del Mundo de la Formación. Debe ser letra por letra cuando se pronuncia.

Repites las palabras:

> La Gran Palabra es SHADDAI EL CHAI. El Número Místico es 45. La Contraseña de este grado es MEM-HEH.

> (Continúas:) "A este grado y a la Sephirah Yesod, se refiere el Noveno Camino del Sepher Yetzirah. Se llama la Inteligencia Pura y Clara, y así se llama porque purifica y aclara las Sephiroth, prueba y corrige la formación de su representación, y dispone sus deberes o armonías, en las cuales se combinan, sin mutilación ni división.

Osiris continúa:

> La insignia distintiva de este grado, que ahora tienes derecho a llevar, es la banda del Zelator, con la adición de una cruz violeta sobre el triángulo y los números 2 y 9 en un círculo y un cuadrado respectivamente, a la izquierda y derecha de su cima—y debajo del triángulo, el número 32 entre dos líneas violetas estrechas.

Abre el altar y quita la banda Theoricus. Al ponértela, visualiza al dios Osiris invistiéndote con la banda mientras los poderosos Querubines observan. La figura entonces señala las tres letras hebreas en el Este del Salón y dice:

> Las tres Portales que tienes enfrente son las Puertas de los Caminos que conducen desde este grado. La de la derecha conecta con el grado de Philosophus, la de tu izquierda con el grado de Practicus, mientras que la central conduce al Portal.

Osiris, como Hierofante, regresa a su estación. Thmê, el Hegemón, toma tu mano y te conduce a la Tabla Enochiana del Este. Mientras inspeccionas la Tabla, di:

> Este grado se refiere especialmente al Elemento Aire, y por lo tanto la Gran Torre de Vigilancia o Tabla Terrestre del Este forma uno de sus principales emblemas. Es una de las Cuatro Grandes Tablas entregadas a Enoc por el Gran Ángel Ave. De ella se extraen los Tres Nombres Sagrados Secretos de Dios, ORO IBAH AOZPI, que se llevan en las Banderas del Este, y numerosos Nombres Divinos y Angélicos que pertenecen al Elemento Aire.

Thmê llama tu atención hacia el Qamea de Luna. Continúas:

> También a la Luna está relacionado este grado. Su Qamea o Cuadrado Místico se muestra en el Este, con Sellos y Nombres apropiados. También se muestra inscrito en el Árbol de la Vida, donde su creciente en forma de media luna

representa el lado de la Misericordia—disminuye el lado de la Severidad, mientras que en su plenitud refleja el Sol de Tiféret.

Thmê te conduce de nuevo al lado occidental del altar, mirando hacia el Este. Escucha la voz de Osiris hablándote:

> Ahora te felicito por haber alcanzado el grado de Theoricus y en reconocimiento a ello, te confiero el Título Místico de Poraios de Rejectis, que significa "Traído de entre los Rechazados", y te doy el símbolo de RUACH, que es el nombre hebreo del Aire.

Ve al Norte para enfrentar a Anubis del Este. El dios traza el sigilo del Caduceo ante ti. Toma la Varita del Caduceo y la linterna. Da un golpe. Gira para mirar el altar y di:

> En el Nombre de SHADDAI EL CHAI, oíd todos, que yo (indicar lema), habiendo hecho suficiente progreso en el estudio de la Ciencia Oculta, ahora proclamo que he avanzado debidamente al grado 2 = 9 de Theoricus. Soy Señor/Señora del 32º Camino y he recibido el Título Místico de PORAIOS DE REJECTIS, y el símbolo de RUACH.

Vuelve a colocar la varita y la lámpara.

PARTE 3: El Cierre

Ve a la parte Este del Salón. Allí la forma divina de Osiris traza ante ti el símbolo de la cruz circundada, otorgándote el cargo de Hierofante. Tomando la forma oficial del Hierofante, da un golpe con el cetro y di:

> Adoremos al Señor y Rey del Aire.

Gira para mirar hacia el Este y visualiza el triángulo del Aire. Golpea y di:

> SHADDAI EL CHAI, Todopoderoso y Eterno, bendito sea Tu Nombre por las edades incontables. Amén. (Haz el Signo de Theoricus.)

Párate mirando la Tabla del Aire. Visualiza al resto de las formas oficiales/divinas dejando sus puestos para mirar hacia el Este. Hiereus avanza hasta justo al Oeste del altar. Hegemon y Keryx avanzan y se colocan a los lados exteriores de los pilares. Da un golpe con el cetro y recita la Oración de los Sílfides o Espíritus del Aire:

> ¡Espíritu de la Vida! ¡Espíritu de la Sabiduría! Cuyo aliento da forma y retira la forma de todas las cosas: Tú, ante Quien la vida de los seres no es más que una sombra

que cambia, y un vapor que pasa: Tú, que te elevas sobre las nubes, y que caminas sobre las Alas del Viento. Tú, que exhalas Tu Aliento, y el espacio infinito se llena de vida: Tú, que inhalas Tu Aliento, y todo lo que viene de Ti, vuelve a Ti.

Movimiento Incesante, en Estabilidad Eterna, ¡sé eternamente bendito! Te alabamos y te bendecimos en el Imperio inmutable de la Luz Creada, de Sombras, de Reflejos y de Imágenes. Y aspiramos sin cesar a Tu Brillo Inmutable e Imperecedero.

¡Que el Rayo de Tu Inteligencia y el calor de Tu Amor penetren hasta nosotros! Entonces lo Volátil se volverá Fijo, la Sombra será un Cuerpo, el Espíritu del Aire será un Alma, el Sueño será un Pensamiento. Y ya no seremos arrastrados por la Tempestad, sino que sujetaremos las riendas de los Corceles Alados del Alba. ¡Y dirigiremos el curso de la Brisa Vespertina para que vuele ante Ti!

¡Oh Espíritu de Espíritus! ¡Oh Alma Eterna de Almas! ¡Oh Aliento imperecedero de Vida! ¡Oh Suspiro Creativo! ¡Oh Boca que exhalas y retiras la vida de todos los seres, en el flujo y reflujo de Tu Palabra Eterna, que es el océano divino del Movimiento y de la Verdad!

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido a ti por Osiris, expulsa los poderes de la Tabla del Aire. Traza con la Varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama de destierro del Espíritu Activo. Mientras lo haces vibra "EXARP" (ex-ar-pay). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e entona "EHEIEH" (Eh-hey-yay). Da el Signo de Inversión de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama de destierro del Aire. Mientras lo haces vibra el nombre “ORO IBAH AOZPI" (Or-oh Ee-bah-hay Ah-oh-zohd-pee). Dibuja el sigilo de Acuario en el centro e intona "YHVH." Da el Signo de Theoricus.

Da la Licencia para Partir diciendo:

Partid en paz a vuestras moradas. Que la bendición de YOD HEH VAV HEH descanse sobre vosotros. Que haya paz entre nosotros, y estad preparados para venir cuando se os llame. (Tocan a la puerta.)

Devuelve el cargo de Hierofante al dominio de Osiris en la parte Este del Salón.

La diosa Thmê se acerca a tu lado. Te conduce a la estación del Keryx donde traza la figura de la cruz y el triángulo en el Aire. La forma divina de Anubis saluda con el Signo de Proyección—Thmê responde con el Signo del Silencio. Anubis se desvanece lentamente de la vista. De esta manera, Thmê libera las otras formas divinas en el Salón: Horus, Osiris y las formas divinas en el Estrado. Todas las entidades astrales en el Salón comienzan a desvanecerse de la vista.

Thmê misma es la última forma divina en disolverse. Agradeces a la diosa por guiart e en el Salón Theoricus y trazas las figuras de la cruz y el triángulo frente a ella. Ell a te saluda con el Signo de Proyección. Respondes con el Signo del Silencio. Retira el rayo blanco que había activado a la diosa hacia el centro de tu corazón. Realiza l a Cruz Qabalística una última vez para equilibrar todas las energías dentro de tu esf era de sensación.

Toma la espada y realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Di: "En el Nombre de SHADDAI EL CHAI, declaro este templo cerrado en el grado 2 = 9 de Theoricus."

Da la batería de golpes: 3-3-3. Ve a la estación del Hiereus y repite la ba tería: 3-3-3. Ve a la estación del Hegemón y repite la batería: 3-3-3. Da el Signo de Theoricus antes de salir del templo.*

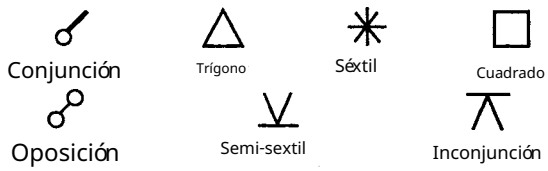
La Tercera Conferencia de Conocimiento

SECCIÓN 1: Astrología Básica - Los Aspectos

El último tema principal que el estudiante necesitará conocer para para poder entender un horóscopo es el de los aspectos. Los aspectos ayudan a determinar cómo interactúan los planetas dentro de los signos y casas. Cuando los planetas están ubicados a cierta cantidad de grados uno del otro, se dice que están en aspecto. Algunos aspectos son armoniosos y congeniales, mientras que otros son conflictivos y desafiantes. Los aspectos armoniosos son suaves, benignos y cómodos. Los aspectos conflictivos son emocionantes, generadores de estrés y a veces desagradables.

Debe tenerse en cuenta que no existe algo como un aspecto "bueno" o "malo". Demasi ados aspectos armoniosos en una carta pueden a menudo significar una personalidad aburrida. Demasiados aspectos conflictivos en una carta pueden hacer que una persona sea rencorosa y malintencionada. Por otro lado, algunos aspectos desafiantes pueden fortalecer el carácter de una persona y hacer la vida más estimulante. En astrología, al igual que en la Qabalah, el punto me dio proporciona el apoyo más fuerte y mejor.

El orbe de un aspecto es el número de grados de diferencia respecto al ángulo exac to que se permite para cada aspecto. En otras palabras, es el número de grados dentro del cual se considera que un aspecto es efectivo. Sin embargo, la influencia más fuerte es



Se siente cuando el aspecto está más cerca (o exacto) en relación con el ángulo. Un aspecto exacto se llama partil. Un aspecto amplio o débil se llama plático.

Ejemplo de un orbe en un horóscopo: Mercurio a 28° Aries en conjunción con Marte a 2° Tauro. Un orbe de 7° es permitido para el aspecto de conjunción. En este caso, el orbe es de 4°.

Algunos aspectos son más importantes para delinear un horóscopo que otros. Aquí solo nos ocuparemos de los siete aspectos mayores: conjunción, sextil, cuadratura, trígono, oposición, semi-sextil e inconjunción.68 A continuación, una breve descripción de los aspectos:

CONJUNCIÓN

Ángulo: 0° Orbe: 7°
Considerado: Favorable o Desfavorable
Palabra clave: ÉNFASIS

La conjunción ocurre cuando dos o tres Planetas están situados dentro de un orbe de 7 grados. Normalmente, los Planetas en conjunción están todos dentro del mismo Signo, sin embargo, a veces pueden encontrarse en Signos adyacentes.

Este aspecto da más énfasis a un Signo. Su acción es directa y obvia. Cuantos más Planetas estén involucrados, mayor será el énfasis. Cuando dos Planetas están muy cerca en proximidad, sus energías se combinan y se vuelven casi indistinguibles. Las conjunciones se consideran favorables o desfavorables dependiendo de qué Plan- etas estén involucrados, y si esos Planetas son armoniosos o opuestos en carácter. Otras palabras usadas para describir este aspecto son intensificación, actividad fresca y concentración. (Una conjunción de tres o más Planetas se llama estellium.)

CUADRATURA

Ángulo: 90° Orbe: 7°
Considerado: Desfavorable
Palabra clave: DESAFÍO

Una cuadratura ocurre cuando dos Planetas están a 90 grados (o tres Signos) de distancia. En este aspecto, las energías de dos Planetas chocan entre sí, cada uno tratando de hacer que el otro se conforme a su manera de actuar. Las cuadraturas son los factores de tensión en una carta zodiacal. Mal entendidas, pueden ser obstáculos difíciles en el camino de uno. Bien entendidas, pueden ser catalizadores para la decisión y el movimiento. Las cuadraturas significan acción: en las cuadraturas cardinales esta acción es rápida, en las cuadraturas querúbicas es gradual y cautelosa, y en las cuadraturas mutables, la acción es cambiante e influenciada por otros factores.

(La cuadratura en T o cruz en T ocurre cuando están involucrados tres Planetas, dos de los cuales están en oposición. Una gran cuadratura o gran cruz ocurre cuando están involucrados cuatro Planetas, con dos pares en oposición.)

---

68 Los aspectos menores incluyen: paralelo, semi-sextil, nonágono, semi-cuadratura, séptil, quintil, sesqui-cuadratura y biquintil. Estos no impactan el horóscopo tan fuertemente como los aspectos mayores y se listan aquí solo para referencia futura.

OPOSICIÓN

Ángulo: 180° Orbe: 7°
Considerado: Desfavorable
Palabra clave: PERCEPCIÓN

La oposición es el aspecto más amplio. Este aspecto ocurre cuando dos Planetas están a 180 grados (seis Signos) de distancia. Esto resulta en un "enfrentamiento" o estancamiento entre dos Planetas. La oposición delimita factores rivales en conflicto, que si se reconcilian pueden equilibrarse mutuamente mediante la virtud de su polaridad. El valor inherente de la oposición es cultivar la conciencia y la comprensión. Esto implica el reconocimiento de desequilibrios dentro de uno mismo y el uso del contrapeso de los dos Signos involucrados para equilibrar el problema. El compromiso entre las fuerzas polarizadas se logra mediante la cooperación.

TRINO

Ángulo: 120° Orbe: 7°
Considerado: Favorable
Palabra clave: ARMONÍA

Un trígono ocurre cuando dos Planetas están separados por 120 grados (cuatro Signos). Este aspecto más favorable permite una interacción fácil entre los Planetas involucrados, ambos de los cuales, al estar en trígono, comparten una similitud de propósito. Los trígonos aluden a la creatividad, inspiración, equilibrio, facilidad de movimiento, placer y el flujo natural de las cosas. Sin embargo, esto no siempre es positivo, ya que la falta de tensión entre los Planetas significa que no hay obligación de usar los Planetas en beneficio propio. Esto puede resultar en complacencia e inclinación a elegir el camino de menor resistencia.

(Un gran trígono ocurre cuando tres Planetas están en trígono entre sí, todos en la misma triplicidad o Elemento. Un ejemplo sería un gran trígono de Agua, donde los Planetas involucrados estarían posicionados en los tres Signos de Agua: Cáncer, Escorpio y Piscis.)

INCONJUNTO
(quincuncio)

Ángulo: 150° Orbe: 5°
Considerado: Desfavorable
Palabra clave: ADAPTACIÓN

El inconjunto ocurre cuando dos Planetas están separados por 150 grados (cinco Signos). Los Signos involucrados en este aspecto son totalmente ajenos entre sí. No comparten el mismo elemento, cualidad ni género (activo/pasivo). Debido a que tienen poco en común, es difícil armonizar sus energías.

El inconjunto es el aspecto más difícil de entender porque sus efectos no son tan notorios como los de otros aspectos "desfavorables". Hay una percepción de ligera tensión y desarmonía que es difícil para la mente consciente captar. Pueden surgir falsas esperanzas y autoengaño. Una persona que experimenta un inconjunto a menudo siente que algún problema está a punto de resolverse, pero la solución está constantemente fuera de alcance.

Este aspecto difícil pero desafiante requiere un cambio de actitud y de las viejas r utinas familiares. Significa la necesidad de adaptarse a las condiciones dictadas por los Plan etas y las casas involucradas.

SEXTIL
Ángulo: 60° Orbe: 50
Considerado: Favorable
Palabra clave: OPORTUNIDAD

Un sextil ocurre cuando dos Planetas están separados por 60 grados (dos Signos). Este aspecto caracteriza a los Signos que son del mismo "género" elemental: Signos activos/positivos o Signos pasivos/negativos. (Los Signos de Agua y Tierra pueden sextilarse entre sí; los Signos de Aire y Fuego pueden hacer lo mismo.)

El sextil promueve la compatibilidad, la afiliación, la comunicación y el intercam bio de comprensión y expresión entre dos Planetas. Fomenta una mezcla e integración entre las energías planetarias que resulta en cooperación. Sin embargo, estas cualidade s deben ser activamente y conscientemente empleadas para beneficiarse de ellas.

SEMI-SEXTIL
Ángulo: 30° Orbe: 1°
Considerado: Favorable
Palabra clave: APOYO

Un semi-sextil ocurre cuando dos Planetas están separados por 30 grados (un Signo). E ste aspecto es de calidad mixta: es rítmicamente favorable, pero involucra Planetas ubic ados en Signos inarmónicos. Los dos Planetas se apoyarán mutuamente en un sentido e xterno, pero no compartirán una verdadera comunicación interna. Este aspecto no se co nsidera muy fuerte.

Elaboración de una Carta Natal

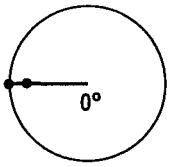
Una vez que el estudiante ha memorizado los conceptos básicos astrológicos dados e n los capítulos anteriores sobre los Signos, los Planetas, las casas y los aspectos, el s iguiente paso es elaborar una carta natal. Para lograr esto, el estudiante necesitará o btener cierta información natal y libros adicionales que ayuden en los cálculos matem áticos. Para el propósito de este curso de estudio, recomendamos que el lector comie nce por calcular su propia carta natal.

Un hecho esencial que nunca puede ser subestimado es la importancia de mantener u n registro escrito de todos sus cálculos de horóscopo. Por supuesto, el estudiante debe llevar un registro de todos los trabajos mágicos, meditaciones, trabajos de grado y similares, pero para una elaboración precisa de la carta esto es imperativo.

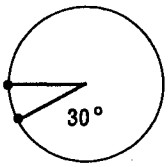
Hora de nacimiento:

Es importante conocer la hora exacta de nacimiento. Una copia de su certificado de nacimient o que se puede encontrar en el archivo de la Junta Estatal de Salud es el registro más preciso de esto. Otras fuentes incluyen libros de bebés, registros hospitalarios o posiblemente la Bibli a familiar. Siempre se debe buscar un registro escrito, si es posible.

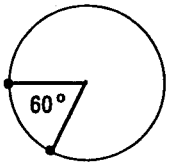
Conjunción



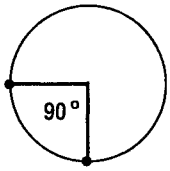
Semi-sextil



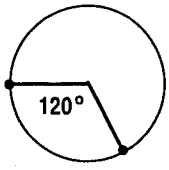
Séxtil



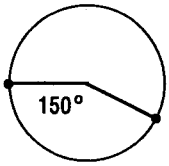
Cuadrado



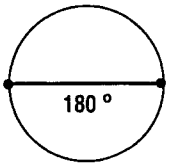
Trígono



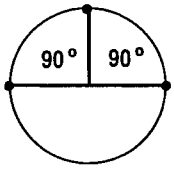
Inconjunción



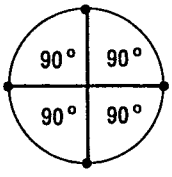
Oposición



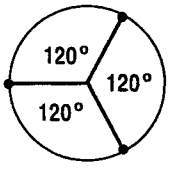
T-Cuadrado



Gran Cruz



Gran Trígono



Los Aspectos

Equivalentes Matemáticos

El estudiante debe memorizar la siguiente información:

12 Signos = 360°, la circunferencia de la rueda Zodiacal.
30° (grados) = 1 Signo Zodiacal.
60' (minutos) = 1 grado o 1 hora.
60" (segundos) = 1 minuto.

Longitud y Latitud

Es importante conocer la longitud y latitud del lugar de nacimiento. Para fines geográficos, la Tierra se divide mediante dos conjuntos teóricos de círculos. El punto de referencia para el primer conjunto de círculos es el Ecuador, mientras que el punto focal para el segundo conjunto de círculos es el Meridiano de Greenwich.

El ecuador rodea el centro del globo de Este a Oeste y se utiliza para calcular distancias al Norte o al Sur del ecuador. Los círculos de medida geográfica que ocupan posiciones fijas al Norte y al Sur del ecuador se llaman paralelos de latitud.

El meridiano principal rodea el centro del globo de Norte a Sur y se utiliza para medir la distancia al Este o al Oeste del meridiano principal (la marca 0° en Greenwich, Inglaterra). Los círculos de medida ubicados al Este y al Oeste del meridiano principal se llaman meridianos de longitud.

Por ejemplo: La ciudad de Tampa, Florida está ubicada en una latitud de 27° (grados) 57' (minutos) al Norte del ecuador, y tiene una longitud de 82° (grados) 27' (minutos) al Oeste del meridiano principal. Por lo tanto, designaríamos la ubicación exacta de Tampa, Florida como 82°O27' 27°N57'.

Abreviaturas de Tiempo

En la ciencia de la astrología, se utilizan muchos términos abreviados para indicar el tiempo. Sería beneficioso para el estudiante memorizar la siguiente lista:

ST-Tiempo Estándar
DST-Horario de Verano
ST—Tiempo Sideral o Tiempo Estelar
EDT—Horario de Verano del Este
CST-Horario de Verano Central
MDT Hora de Verano de la Montaña
LTE-Equivalente de Tiempo de Longitud
TCST-Tiempo Sideral Calculado Verdadero
TLT Tiempo Local Verdadero

WT-Hora de Guerra
GMT Hora Media de Greenwich
EST Hora Estándar del Este
MST Hora Estándar de la Montaña
PST-Hora Estándar del Pacífico
PDT-Hora de Verano del Pacífico
PM-Meridiano Principal
LMT-Hora Media Local

Herramientas de Referencia Esenciales

Una Efemérides-un libro que proporciona la ubicación diaria exacta de cada planeta al mediodía o medianoche para Greenwich, Inglaterra (exactamente 0° de longitud). (Nota: los ejemplos dados aquí fueron calculados con una efemérides de mediodía.)

Atlas de EE.UU.-que describe longitudes y latitudes en EE.UU.
Un Atlas Internacional que describe longitudes y latitudes fuera de EE.UU.

Cambios de hora en los EE.UU. y cambios de hora fuera de los EE.UU., libros que describen las zonas horarias, el horario de verano y los cambios durante la guerra. (Nota: algunos atlas ya contienen esta información.)

Un libro sobre las Tablas de Casas: existen varios libros diferentes que describen estas tablas. Recomendamos el Libro Americano de Tablas.

Cálculo del Tiempo

Se establecen diferentes zonas horarias a lo largo de los meridianos de longitud. Por lo tanto, los lugares que tienen la misma longitud tendrán la misma hora, sin importar qué tan lejos estén al Norte o al Sur. Sin embargo, aunque dos ciudades como Tampa y Miami están ambas en la zona horaria del Este y usan esa zona para estandarizar la hora, la distancia entre ellas en longitud (Este-Oeste) significa que el amanecer en Miami ocurre antes que el amanecer en Tampa.

Hora Media Local

HML o tiempo local verdadero es la hora real de un nacimiento en un lugar dado. Significa la hora real en contraposición a la hora del reloj que está estandarizada para toda la zona horaria. La HML mide la hora en el lugar de nacimiento en relación con la longitud desde 0° en Greenwich, Inglaterra. Para calcular la diferencia entre la HML y la hora del reloj dada, la distancia debe convertirse en tiempo.

El sol tarda cuatro minutos de tiempo en recorrer 60 minutos o 10 (grados) de longitud. (Aunque la tasa exacta del movimiento diario del sol en el Zodíaco puede variar con la posición de la Tierra en su órbita desde tan poco como 57'06" hasta tanto como 62'30" en el Zodíaco.) Recuerde que al convertir distancia en tiempo, 1° es igual a una hora o 60 minutos. Para determinar la HML, la longitud del lugar de nacimiento debe multiplicarse por 4 y el resultado dividirse por 60. (Más adelante en esta sección, explicaremos qué hacer una vez que se haya determinado la HML.)

Horario de Verano

Consulte un libro de cambios horarios para saber si el nacimiento fue en un área que estaba observando el Horario de Verano (o Tiempo de Guerra como se solía llamar). El HVD adelanta el reloj una hora, por lo que si la hora de nacimiento ocurrió durante el HVD, debe restar una hora de la hora de nacimiento dada antes de continuar con sus cálculos.

Pasos para Elaborar una Carta Natal

1. Establecer la fecha, hora y lugar de nacimiento. (Si no se conoce la hora exacta, use la hora conocida más cercana. Si no se conoce ninguna hora de nacimiento, calcule desde el mediodía, aunque será imposible determinar el Ascendente, Medio Cielo o posiciones de casas, lo que limitará el horóscopo.)

2. Determine el Ascendente y el Medio Cielo. Estos cálculos siguen líneas diferentes para longitudes orientales y occidentales, y para horas de nacimiento AM y PM. Como ejemplos, usaremos individuos nacidos a las 3:00, AM o PM, hora local, en longitudes tanto al Este como al Oeste del Meridiano de Greenwich, Inglaterra. (Nota:

Para nacimientos en latitudes del Sur, continúe según lo prescrito a continuación hasta obtener la hora sideral local en el momento del nacimiento.)[69]

ETAPA 1: Conversión de Tiempo

Al comenzar, debe convertir la hora local de nacimiento a la Hora Media de Greenwich (GMT). Verifique cuidadosamente si se había añadido una o dos horas al tiempo estándar l ocal en el momento del nacimiento, como en el caso del Horario de Verano o Tiempo d e Verano. (El Libro de Cambios de Tiempo listará esta información.) La hora extra o las d os horas añadidas deben restarse del Tiempo Local Verdadero (TLV) antes de continuar c on los cálculos.

Oeste del Meridiano de Greenwich
Lugar de nacimiento-Buffalo, NY
(79° Oeste 43° Norte)
3AM 3PM

Para convertir a GMT, se deben añadi r 5 horas, la diferencia entre GMT y ES T (Hora Estándar del Este).

3 AM EST más 5 horas = 8 AM GMT

3 PM EST más 5 horas = 8 PM GMT

Este del Meridiano de Greenwich
Lugar de nacimiento-Atenas, Grecia
(24° Este 38° Norte)
3AM **3PM**

Para convertir a GMT, se deben restar 2 horas, que es la diferencia entre GMT y la hora local.

3 AM Hora Local menos 2 horas = 1 AM GMT

3 PM Hora Local menos 2 horas = 1 PM GMT

ETAPA 2: Encontrar la Hora Sideral Local al Nacer

Después de convertir la hora de nacimiento a la Hora Media de Greenwich, se necesita otr a conversión. Ahora debe calcular la hora sideral equivalente en Greenwich. La Hora Sideral se refiere al tiempo real que tarda la Tierra en completar una revolución total sobre su ej e, a diferencia de las divisiones de 24 horas del día que usamos como medida convenient e del tiempo.

Para comenzar este cálculo debemos referirnos a la Hora Sideral en Greenwich al medio día en la fecha de nacimiento. Esto se puede encontrar consultando una Efeméride (usualmente s e describe en la Efeméride como Hora Sid. o HS). Para nuestros ejemplos, asumiremos que la fec ha de nacimiento fue el 16 de diciembre de 1954. La Efeméride nos indica que la Hora Sideral e n Greenwich al mediodía de esa fecha fue 17h 38m 23s (17 horas 38 minutos 23 segundos). Aho ra debemos encontrar el intervalo entre la hora GMT de nacimiento y el mediodía de esa misma fecha.

(Nota: Si sus cálculos lo han llevado al día siguiente a la fecha de nacimiento, determine el intervalo entre la hora GMT y el mediodía de ese día, no del cumpleaños real. Si sus cálculos lo han llevado al día anterior a

69 Para individuos nacidos en una latitud sur, continúe de la siguiente manera: siempre sume 12 horas a la h ora sideral local. En latitudes del sur, el orden de los Signos debe invertirse; por lo tanto, si la Tabla de Casas da el Ascendente como Aries 15°12' y el Medio Cielo como Capricornio 5º, el verdadero Ascendente es Libra 15°12' y el verdadero Medio Cielo es Cáncer 5º.

la fecha de nacimiento, encuentre el intervalo entre la hora GMT y el mediodía de ese día, no del cumpleaños real.)

Para nuestros ejemplos:

8 AM—GMT	**8 PM—** GMT	1 AM-GMT	1 PM GMT
cuenta hacia el mediodía	cuenta hacia atrás hasta el mediodía	cuenta hacia el mediodía	cuenta hacia atrás hasta el mediodía
= 4 horas	= 8 horas	== 11 horas	= 1 hora

Hemos obtenido la Hora Sidérea (HS) en el Meridiano de Greenwich al mediodía en la fecha de nacimiento. El siguiente paso es descubrir la Hora Sidérea en Greenwich a la hora de nacimiento en la fecha de nacimiento. Para ello debemos emplear el intervalo de tiempo recién determinado, sumando o restando a nuestra Hora Sidérea (en nuestro ejemplo: 17h 38m 23s), para AM restar, para PM sumar. (Recuerde que si sus cálculos lo han llevado a los días antes o después de la fecha de nacimiento, use la Hora Sidérea al mediodía de ese día y no la del día real de nacimiento.)[70]

Para nuestros cuatro ejemplos:

ST en Greenwich para mediodía en el cumpleaños =	ST en Greenwich para mediodía en el cumpleaños =	ST en Greenwich para mediodía en el cumpleaños =	ST en Greenwich para mediodía en el cumpleaños =
17h 38m 23s AM	17h 38m 23s PM	17h 38m 23s AM	**17h 38m 23s PM**
- 4 hrs =	+8 hrs =	- 11 hrs =	**+ 1 hr =**
13h 38m 23s	**25h 38m 23s**	**6h 38m 23s**	**18h 38m 23s**

Ahora debemos hacer un ajuste para permitir la diferencia entre el tiempo sideral y el tiempo regular. Esto se llama la Aceleración en el Intervalo. Esto se logra sumando o restando diez segundos por cada hora y un segundo por cada seis minutos de tiempo de intervalo, siempre siguiendo la regla de restar para AM, sumar para PM.

Para nuestros ejemplos:

AM: restar	PM: sumar	AM: restar	PM: sumar
intervalo = 4 horas.	intervalo = 8 horas.	intervalo = 11 horas	intervalo = 1 h.
Acel. en el Intervalo = 40s.	Acel. en el Intervalo = 80s.	Acel. en el Intervalo = 110s.	Aceleración en intervalo = 10 s.
13h 37m 83s	25h 38m 23s	6h 36m 143s	18 h 38 m 23 s
- 40s	+ 80s	- 110s	+10 s
= 13h 37m 43s	= 25h 39m 43s	= 6h 36m 33s	= 18h 38m 33s
Tiempo Sideral en Greenwich	Tiempo Sideral en Greenwich	Tiempo Sideral en Greenwich	ST en Greenwich

Esto nos indica la Hora Sidérea en el Meridiano de Greenwich para el momento del nacimiento. A continuación debemos convertir esto para determinar la Hora Sidérea en el momento del nacimiento en el lugar de nacimiento. La diferencia de tiempo depende de la distancia entre Greenwich y el lugar de nacimiento. Esto se conoce como el Equivalente de Longitud en Tiempo. Para obtener esa cifra multiplicamos la longitud del lugar de nacimiento por 4, nombrando los números resultantes como horas, minutos y segundos; convirtiendo así la distancia de longitud en tiempo:

70 Si tus cálculos alguna vez te dan un número negativo (menos) para la HS en Greenwich, suma 24 horas.

Buffalo, NY	Atenas, Grecia
Longitud = 79° Oeste	Longitud = 24° Este
79° x 4 = 316	$24^{o} \times 4 = 96^{o}$
Dividido por 60	Dividido por 60
= 5h 16m (en tiempo)	= 1h 36m (en tiempo)

El siguiente paso es sumar o restar el equivalente de la longitud en tiempo al/de la Hora Sideral en Greenwich para la hora de nacimiento. Para Este sumamos, para Oeste restamos.

Para nuestros cuatro ejemplos:

HS en Greenwich =	HS en Greenwich =	HS en Greenwich =	HS en Greenwich =
13h 37m 43s	25h 39m 43s	**6h 36m 33s**	18h 38m 33s
Oeste—restar	Oeste-restar	Este-sumar	Este-sumar
- 5h 16m	**- 5h 16m**	**+ 1h 36m**	**+ 1h 36m**
= 8h 21m 43s	**= 20h 23m 43s**	**= 8h 12m 33s**	= 20h 14m 33s
HORA SIDERAL LOCAL	HORA SIDERAL LOCAL	HORA SIDERAL LOCAL	HORA SIDERAL LOCAL
AL NACIMIENTO	AL NACIMIENTO	AL NACIMIENTO	AL NACER

La Hora Sideral Local al nacer y en el lugar de nacimiento es un factor crucial para determinar el Ascendente y el Medio Cielo. Ahora es sencillo consultar las Tablas de Casas (listadas en The American Book of Tables) que tabulan el Ascendente y el Medio Cielo para varias latitudes. Nuestros cuatro ejemplos mostrarían:

Asc = 27° ♎	Asc = 28° ♉	Asc = 27° ♎	Asc = 21° ♎
MC = 3° ♌	MC = 4° ♒	MC = 1° ♌	MC = 2° ♒

3. Elaboración de la carta natal. En una carta zodiacal en blanco, como la mostrada, que está dividida en grados, dibuje la línea del Horizonte usando una regla y lápiz. Esta línea intersectará el círculo a la izquierda y derecha (Este y Oeste zodiacales). Si el Signo Ascendente es 27°, cuente 27° hacia abajo desde el cúspide del Ascendente o Signo Ascendente. Luego cuente 27° hacia arriba desde el cúspide del Signo opuesto al Ascendente. Dibuje la línea del Horizonte conectando estos dos puntos en la carta. Dibuje el símbolo, grado y minuto del Signo Ascendente.

Marque el grado del Ascendente en cada sección de la carta, en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la carta, y una cada punto marcado con su opuesto en el otro lado del círculo. Numere estas doce (300) divisiones en sentido contrario a las agujas del reloj, con la primera casa situada inmediatamente debajo del Ascendente.

Dibuja los símbolos de los doce Signos en el círculo exterior, en orden contrario a las agujas del reloj, comenzando desde el Signo Ascendente. (Por ejemplo, si el Signo Ascendente es 270 Libra, las siguientes divisiones en sentido contrario a las agujas del reloj debajo de Libra serían Escorpio, Sagitario, etc.)

Coloque el Medio Cielo en el Signo apropiado, marcándolo con las letras MC, junto con el grado y el minuto. Las letras IC deben dibujarse en el punto opuesto en la Carta.

Forma abreviada para levantar una carta natal

Nombre _____

Día Mes Año

Fecha de nacimiento _____

Lugar de nacimiento _____

Latitud _____

Longitud _____

ETAPA 1: Conversión de Tiempo

Hora de nacimiento según se indica *a.m., p.m. _____

Zona Estándar *(Este -, Oeste +) _____

*Horario de verano (o doble) (-) _____

Hora media de Greenwich *a.m., p.m. _____

Fecha de la hora media de Greenwich Día Mes Año

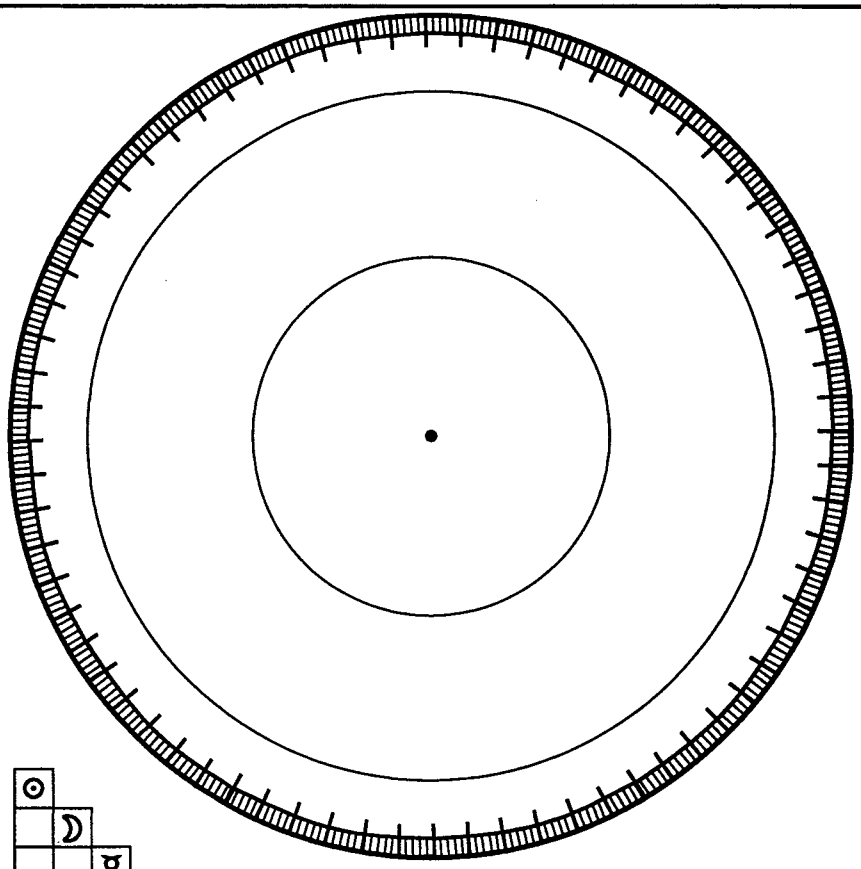
(Si se altera por conversión) _____

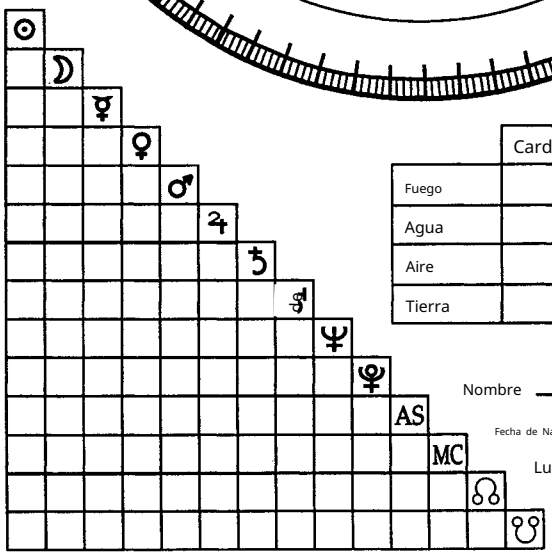
ETAPA 2: Encontrar la Hora Sideral Local al Nacer

	Horas	Minutos	Segundos
Hora sideral mediodía H.M.G.			
Intervalo *hasta/desde mediodía *a.m. -			
p.m. +			
Resultado			
Aceleración en el intervalo *a.m. -			
p.m. +			
Tiempo sideral en Greenwich al nacer			
Longitud equivalente en tiempo			
*Este +			
*Oeste -			
Tiempo sideral local al nacer			
(restar 24 horas si es necesario)			

Para latitudes del sur, añadir doce horas e invertir los signos.

*Eliminar lo que no sea necesario.





	Cardinal	Querúbico	Mutable
Fuego			
Agua			
Aire			
Tierra			

Nombre _____

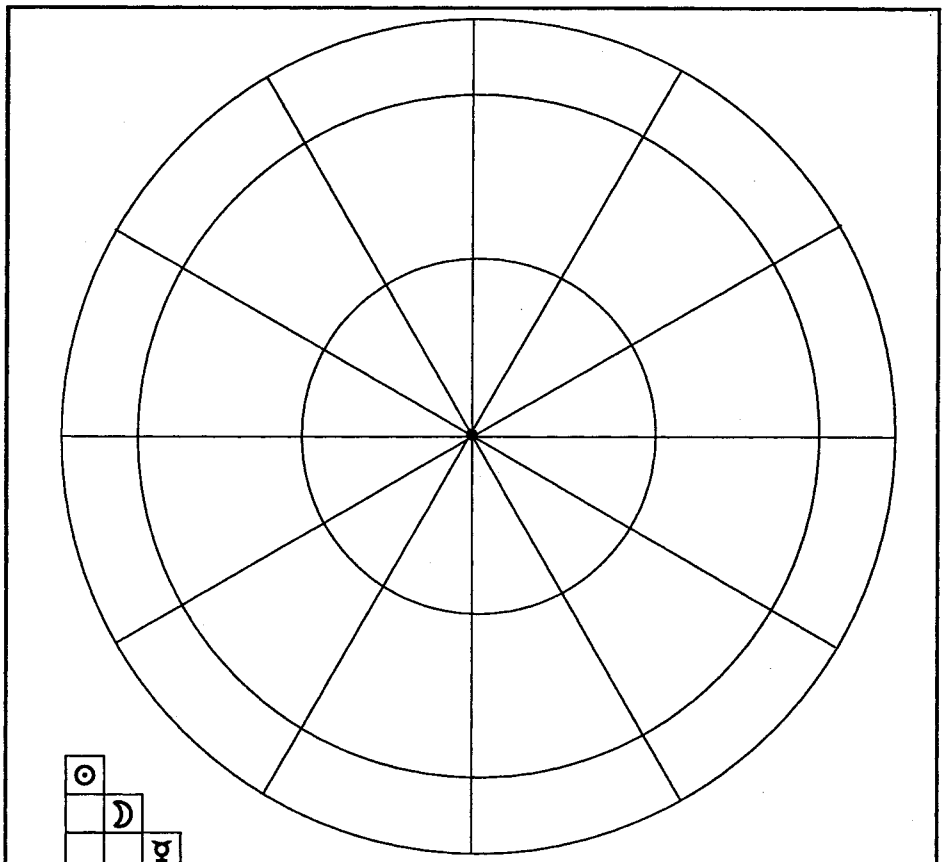
Fecha de Nacimiento _____

Lugar _____

Tiempo _____

LST _____

Carta Zodiacal en Blanco



	Cardinal	Querúbico	Mutable
Fuego			
Agua			
Aire			
Tierra			

Para

AS

MC

Nombre _____

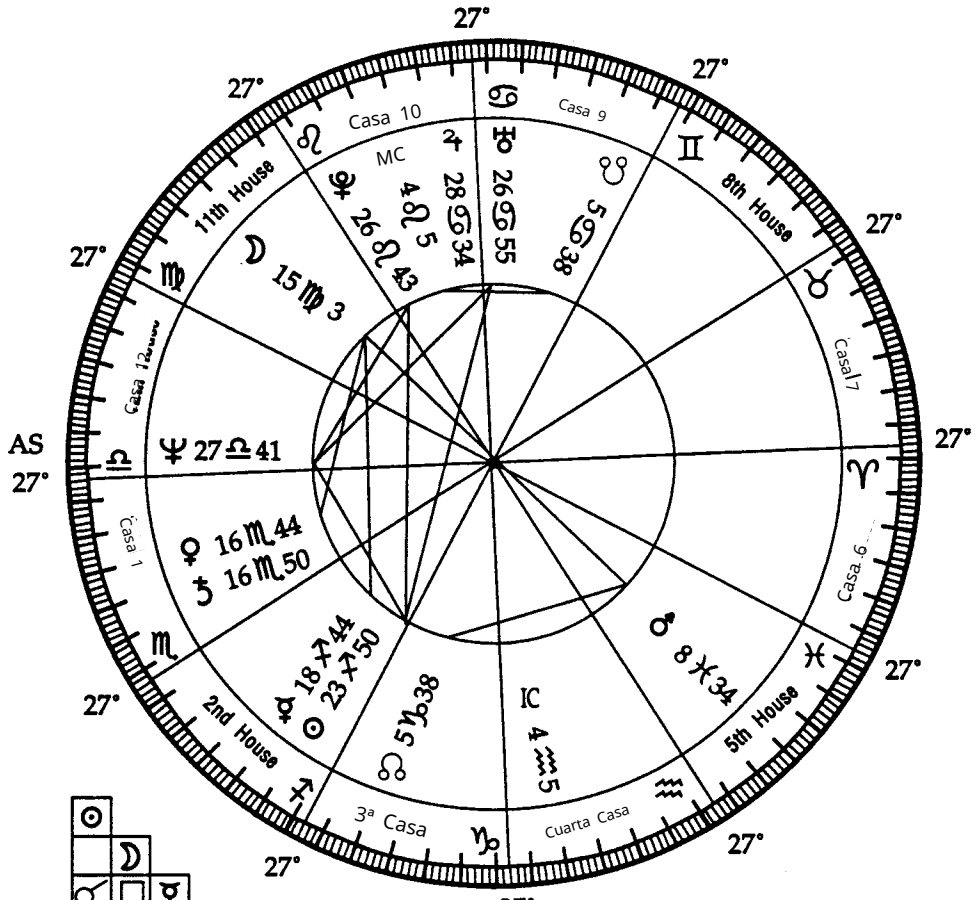
Fecha de Nacimiento _____

Lugar _____

Tiempo _____

LST _____

Carta Zodiacal en Blanco dividida en secciones de 30°



	Cardenal	Querúbico	Mutable
Fuego		♆ MC	☉ ☿
Agua	♃ ☿ ♉	♀ ♄	♂
Aire	AS ♆		
Tierra	♌		☽

Nombre John Smith

Fecha de Nacimiento 12/16/54

Lugar Buffalo, NY

Tiempo 3 AM

LST 8h 21m 43s

Gráfico de muestra

Marque los símbolos planetarios en los signos apropiados dentro del círculo medio de la carta. (Los grados y minutos de los planetas se deben encontrar consultando una efeméride para la fecha de nacimiento.)

Determine los aspectos y coloque sus símbolos junto a los de los plan- etas corres pondientes en la cuadrícula de aspectos. Dentro del círculo interior de la carta, dibuje una serie de marcas opuestas a las posiciones marcadas de los planetas. (No marque el Ascend ente ni el MC de esta manera.) Si dos planetas están en aspecto entre sí (teniendo el ángu lo correcto dentro del orbe aceptado), una las marcas correspondientes. Use líneas de vari os colores para unir diferentes tipos de aspectos, por ejemplo: una línea negra para cuadr ados y oposiciones, una línea roja para trígonos y sextiles, y una línea verde para aspectos menores. (Las conjunciones están tan próximas que no necesitan ser marcadas.)

Consulte la efeméride para las ubicaciones de los nodos lunares y marque sus posiciones en el círculo medio. (Recuerde que el Nodo Sur siempre está directamente opuesto al Nodo Norte.)

La carta natal está ahora completa y lista para su interpretación. (Tenga en cuenta que el sistema de casas que hemos utilizado aquí es el sistema de casas iguales, en el que las doce casas tienen el mismo tamaño. Otros astrólogos prefieren el sistema Plácido o el sistema Koch, en los cuales las casas pueden tener tamaños variados. Una vez que el estudiante esté completa mente familiarizado con la construcción de una carta en el sistema de casas iguales, se puede u sar una rueda zodiacal que haya sido previamente dividida en secciones de 30º.)

El método anterior que describe la elaboración de una carta natal es suficientement e preciso para el estudiante principiante de este curso. Sin embargo, hemos incluido un mé todo más detallado que tendrá una mayor precisión y que puede ser necesario para trabajo s astrológicos más complejos, como cartas progresadas, cartas de revolución solar, astrologí a horaria y trabajos adivinatorios. Esta segunda técnica incluye instrucciones para corregir l as posiciones de los planetas, lo cual puede ser especialmente útil en relación con planetas de movimiento rápido, como la Luna. El método alternativo para la elaboración de cartas qu e sigue puede parecer más simple para algunos, más complejo para otros. En cualquier cas o, lo ofrecemos aquí a aquellos estudiantes que deseen obtener una carta más precisa. (

Nota: las tablas diurnas de movimiento planetario pueden adquirirse a través de la Federación Americana de Astrólogos.)

Método alternativo para la elaboración de cartas

(Efeméride de la hora del mediodía)

I. Determine la hora de nacimiento (Use el libro de cambios de hora)

1. Note la zona horaria (EST, CST, MST, PST, etc.) del nacimiento.
2. Anote si estaba en vigor el Horario de Verano (DST) o el Horario de Guerra (WT), y, de ser así, reste 1 hora al Tiempo del Reloj para obtener la Hora de Nacimiento. De lo contrario, la Hora de Nacimiento es la misma que el Tiempo del Reloj.
3. Anote en la parte superior de la hoja de trabajo si se está usando la efeméride de mediodía o de 0 horas.

II. Determine la Hora Local Verdadera (TLT) y la Hora Media de Greenwich (GMT)

A. TLT (Use el libro de Longitudes-Latitudes)

1. Encuentre el número de grados que el lugar de nacimiento está al Este o al Oeste (la diferencia en grados de Longitud) del Meridiano de Tiempo Estándar en uso; Multiplique esto por 4 minutos.
2. Si el lugar de nacimiento está al Este del meridiano, sume el resultado a la hora de nacimiento.
   Si el lugar de nacimiento está al Oeste del meridiano, reste el resultado a la hora de nacimiento.

B. GMT

1. Encuentre el número de grados que el lugar de nacimiento está desde Greenwich (0° Longitud); multiplique esto por 4 minutos.
2. Si el lugar de nacimiento está en Longitud Oeste (EE.UU.), sume el resultado a la TLT.
   Si el lugar de nacimiento está en Longitud Este (Europa), reste el resultado a la TLT.
3. (Método corto:) Sume a la hora de nacimiento 5 horas para EST, 6 horas para CST, 7 horas para MST, 8 horas para PST.

III. Determine la Hora Sideral Calculada Verdadera (TCST) y los Cúspides de Casa

A. TCST (usar Efemérides)

1. Anote en la Efemérides del mes y año de nacimiento la Hora Sideral (HS) del día del mediodía anterior al TLT.
2. Sume 10" por cada 15° de longitud si está al oeste (EE.UU.) de Greenwich (EST-50", CST-60", MST-70", PST-80").
   Reste 10" por cada 15° de longitud si está al este (Europa) de Greenwich.
3. Sume el tiempo transcurrido (intervalo) entre el mediodía anterior y el TLT.
4. Sume 10" por cada hora del intervalo encontrado en el paso anterior (#3).

B. Cúspides de Casas (usar Tabla de Casas)

1. Encuentre la latitud más cercana a la del lugar de nacimiento.
2. Encuentre la Hora Sideral más cercana (HSN) al TCST y registre las cúspides y grados comenzando con la 10ª. (Por el lado opuesto, las cúspides restantes tienen los mismos grados con signos opuestos.)

IV. Determine las posiciones planetarias en la hora de nacimiento (usar Tablas Diurnas)

1. Encuentre el intervalo entre GMT y el mediodía en el día GMT.
2. Encuentre el desplazamiento real de los planetas en 24 horas: reste las posiciones del día del mediodía anterior a GMT de las posiciones del mediodía siguiente a GMT (esto es el Movimiento Diario).
3. Encuentre la corrección o desplazamiento real durante el intervalo (1.) usando estos datos tasas (2.) e intervalo GMT (1.).
4. Si GMT es P.M., sume los resultados a las posiciones del Planeta para el mediodía del día GMT.
   Si GMT es A.M., reste los resultados del mediodía del día GMT.
   Si los planetas están retrógrados, invierta esta regla.

Suplemento al Paso IV: Determinación de las Posiciones Planetarias al Nacer Tenga en cuenta que las posiciones de los Planetas listadas en la Efemérides serán precisas solo para aquellos nacidos en Greenwich al mediodía (si se usa una Efemérides de mediodía) o a la medianoche (si se usa una Efemérides de medianoche o de 0 horas). La corrección por la diferencia de longitud se realiza determinando el ASC o MC y copiando los cúspides de las casas desde una Tabla de Casas.

Pero también se debe corregir por el movimiento del Planeta desde su posició n listada en la Efemérides y la hora en que la persona realmente nació, lo cual en el caso de la Luna puede ser considerable. Esto se realiza de la siguiente manera usando una Efemérides de mediodía:

Paso 1: Encuentre el intervalo entre la Hora Media de Greenwich (GMT) y el MEDIODÍA del DÍA GMT (que puede ser diferente de la fecha de nacimiento). Este es el Intervalo GMT.

Paso 2: Encuentre el desplazamiento real de los Planetas en 24 horas restando la posición listada para el Planeta al mediodía del día anterior al GMT de la posición listada al mediodía siguiente al GMT.

Paso 3: Use el intervalo encontrado en el Paso uno y la tasa encontrada en el Paso 2 para determinar el desplazamiento real durante el intervalo. Use las Tablas de Movimiento P lanetario Diurno publicadas por la Federación Americana de Astrólogos.

Paso 4: Si el GMT es PM, sume los resultados a la posición del Planeta lis tada para el mediodía del DÍA GMT. Si el GMT es AM, reste los resultados de la posición listada para el Día GMT.

Ejemplo: Un nacimiento el 2 de enero de 1953 en Oakland, California a la hora de 4:25 PM. La hora GMT será 12:25 AM del DÍA GMT (3 de enero).

Paso 1.

	11:60	(once horas/ sesenta minutos o MEDIODÍA)
-	00:25	GMT (si GMT es 12 algo, omita el 12.)
	11:35	= Intervalo GMT

Paso 2. Encuentre el movimiento real de los Planetas. En este ejemplo determ inaremos el movimiento diario de dos de ellos, el Sol y la Luna.

Sol		Luna	
D M S	Signo	Signo	DM
12:49:58	B	19:19	♌
-11:48:49		-7:23	
1:01:09	= 61':09"	11:56	= Daily Motion

Tenga en cuenta que el movimiento diario del Sol se convierte en minutos y segundos. Esto se debe a que la tabla de Movimiento Planetario Diurno para determinar la posición del Sol está formateada de esa manera.

Paso 3. Ahora necesitamos tomar estos dos datos y ajustar la posición mostrada en la Efemérides para la hora real de nacimiento.

Primero el Sol: Use la TABLA I en la Tabla Diurna para el Sol (y solo el Sol). En la parte superior de la página de la Tabla Diurna I, encuentre la descripción de Minutos y Segundos que esté más cerca del Movimiento Diario calculado arriba en el Paso 2—(61 '12"). (La Tabla I tiene dos columnas separadas de cifras—una para Horas y otra para m inutos.)

Encuentre el número de Horas del Intervalo GMT y muévase hacia la derecha hasta estar en la columna representada por el Movimiento Diario de 61':09" y registre la cifra resultante abajo en la línea A.

Forma abreviada para levantar una carta natal (método alternativo)

Hora	Minuto	Segundos	
_____	_____	_____	Hora del reloj
_____	_____	_____	Menos horario de verano o horario de invierno
_____	_____	_____	Hora de nacimiento
_____	_____	_____	+/- desde el meridiano
_____	_____	_____	TLT (AM o PM) Fecha _____

Para calcular GMT

_____	_____	_____	TLT
_____	_____	_____	Horas desde Greenwich
			(+ si longitud oeste)
			(- si longitud este)
_____	_____	_____	GMT (AM o PM) Fecha _____

Para determinar ASC y cúspides de casas usando efemérides al mediodía

_____	_____	_____	Hora sideral al mediodía previo al nacimiento.
			Fecha sideral _____
		_____	+/- 10 segundos por cada 15 grados
			Long. (EST--50"; CST--60" etc.)
_____	_____	_____	Intervalo TLT (Intervalo de tiempo desde el
			mediodía hasta la hora local verdadera.
		_____	Corrección de intervalo TLT de 10 por hora
_____	_____	_____	Totales para cada columna
_____	_____	_____	(Si los totales anteriores exceden las 24 horas,
			reste 24:00:00)
_____	_____	_____	Tiempo Sideral Verdadero Calculado
			(TCST) en Latitud
			_____ N_____ o _____ S _____

En una Tabla de Casas, encuentre el Tiempo Sideral más cercano al TCST y registre las Cúspides de Casa listadas para la Latitud de Nacimiento. Generalmente solo se listan la mitad de las cúspides. Ingrese el signo opuesto con los mismos grados en la cúspide de casa opuesta.

Luego, encuentre el número en la columna de Minutos listado bajo el Movimient o Diario más cercano, regístrelo abajo en la línea B y sume ambos. Recuerde que está s umando minutos y segundos (base 60).

A 28′:03″
B + 1′:29″
29′:32″

Luego reste esta cifra de la posición indicada en la Efemérides al mediodía del DÍA GMT si GMT es en la mañana y sume si es en la tarde. (Invierta esta regla si el planeta está retrógrado.)

12:49′:58″
-29′:32″
12:20′:26″

Sol en Capricornio 12º:20′:26″. (Siempre calcule hasta el segundo para el Sol.)

Siga estos cuatro pasos para la Luna usando la Tabla II. La Tabla II se usa para la corrección de todas las posiciones planetarias excepto la del Sol.

Paso 2	Paso 3	Paso 4	Posición de la Luna
19° Leo 19'	5:28:10	19:19	
- 7 23	17:24	- 5:46	13º ♌ 53′
11 56	5:45:34	13:33	

(No es necesario calcular más allá de grados y minutos en Planetas que no sean el Sol.) Utilice esta fórmula para calcular las posiciones planetarias de Mercurio, Venus y Marte. Los Planetas restantes se mueven muy lentamente y no necesitan corrección.☒

Interpretación de una Carta Astral

A lo largo de las Conferencias de Conocimiento, se le han proporcionado al estudiante los bloques básicos de la Astrología. Una vez que se entienden estos principios, el paso final es aprender a interpretar o delinear toda la información que compone una carta astral. Gran parte de este conocimiento interpretativo proviene del razonamiento, el sentido común y la comprensión de la naturaleza humana. Incluye la capacidad de recordar frases y palabras clave que están asociadas con cada Signo, Planeta y casa.

No importa en qué Signo se encuentre un Planeta, el Signo natural de la casa involucrada también aporta su influencia a la interpretación. Por ejemplo: Mercurio en Tauro en la quinta casa. La palabra clave para Mercurio es poderes de razonamiento. Otras palabras que describen a Mercurio incluyen comunicación y conciencia. La palabra clave para Tauro es estabilidad. Otras palabras taurinas incluyen práctico y sensual. La quinta casa es la casa de la creatividad, el amor y el placer. Leo, el Signo natural de la quinta casa, está asociado con las palabras clave magnetismo, caritativo y seguro de sí mismo.

Por lo tanto, se puede resumir Mercurio en Tauro en la quinta casa (de Leo) en la frase: La facultad estable y práctica de la razón y la conciencia se manifestará creativamente con confianza en sí mismo, (o) la comunicación de placeres y amor se dará con caridad y sensualidad.

Por ejemplo: Júpiter en Cáncer en la tercera casa. Palabras importantes para Júpiter son expansión, filosofía y prosperidad. Palabras clave para Cáncer son devoción, cuidado y sensibilidad. La tercera casa es la casa de la conciencia y la comunicación. Géminis, el signo natural de la tercera casa, está asociado con las palabras clave versátil, literario e inquisitivo.

Así, Júpiter en Cáncer en la tercera casa (de Géminis) puede describirse como: El impulso filosófico y cuidadoso de este individuo se comunicará con gran versatilidad y habilidad, (o) La conciencia sensible y la devoción a ideales filosóficos superiores conducirán a la expansión de actividades literarias.

(Por supuesto, ningún astrólogo usaría un lenguaje tan enrevesado al hablar con un consultante. En términos más simples, una persona con esta posición de Júpiter en la carta tenderá a hablar mucho sobre sus sentimientos.)

A menudo, la ubicación en la casa de un planeta modifica las influencias de ciertos signos en los que se encuentra el planeta. Por ejemplo, Venus en Aries en la décima casa (Capricornio rige la décima casa). Aries es agresivo e impulsivo. Venus simboliza los afectos y las actividades sociales. La décima casa se refiere al honor, la ambición y la profesión. Capricornio es conservador y prudente. Se podría concluir que las actividades profesionales y sociales de este individuo se abordarían de manera agresiva, sin embargo, la naturaleza prudente de Capricornio serviría para moderar la impulsividad de Aries.

Un planeta también funcionará de manera diferente dependiendo de si la casa en la que se encuentra es angular, sucedente o cadente. Un individuo con el Sol en Escorpio será menos temperamental y más tranquilo cuando el Sol en Escorpio esté en una casa cadente (mutable) en lugar de una casa sucedente (fija o querúbica). Una ubicación en una casa angular (cardinal) podría indicar un temperamento aún volátil pero no duradero.

Las casas son las variables constantes en un horóscopo. Los signos y los planetas no cambian sus características básicas; siempre son las casas las diferentes arenas para la actividad, y están sujetas a cambios considerables.

La única manera de aprender verdaderamente a interpretar una carta zodiacal es mediante la práctica constante. Recomendamos encarecidamente que el estudiante obtenga algunos buenos libros sobre interpretación de horóscopos, incluyendo la serie The Only Way to Learn Astrology (vol. 1-3) de Marion D. March y Joan McEvers.

Una carta zodiacal debe generar preguntas en la mente del astrólogo. Al interpretar la carta, el astrólogo debe dialogar con el consultante y pedir respuestas a esas preguntas para situarse primero dentro del marco de las circunstancias y la cosmovisión del consultante. Luego, el astrólogo lee las posibilidades que son aptas para aplicarse al consultante.

Usando las técnicas mencionadas aquí, se anima al estudiante a observar varios horóscopos diferentes y tratar de delinear cada uno de acuerdo con la información que ha acumulado a través de las Conferencias de Conocimiento.

Aspectos

La influencia de los aspectos también debe examinarse al interpretar una carta. Es importante recordar que los aspectos se calculan contando Signos (no contando casas), y cada Signo tiene treinta grados. Además, si un Planeta está en su dignidad o exaltación, puede manejar todos los aspectos de una manera más armoniosa.

Para encontrar los aspectos, tome la posición en grados de cada Planeta, luego proceda a sumar y restar siete grados, el orbe más amplio permitido para la mayoría de los aspectos mayores. (Algunos aspectos tienen un orbe de solo cinco grados o un grado.) Determine si algún Planeta forma un aspecto con otro dentro del orbe permitido de grados. La siguiente lista incluye dos ejemplos de aspectos:

☿ 16° ♊ ☌ ♂ 11° ♐
♃ 4° ♌ □ ♄ 28° ♈

Ejemplo Uno: Mercurio 16° Géminis está en oposición a Marte 11° Sagitario. Ejemplo Dos: Júpiter 4° Leo está en cuadratura con Saturno 28° Aries.

Los aspectos pueden interpretarse usando las mismas técnicas mencionadas anteriormente: el conocimiento de palabras clave para los Signos, los Planetas, las casas y los aspectos. (Las cuadraturas siempre son estresantes y desafiantes, los trígonos siempre son armoniosos, etc.)

Los aspectos que abarcan dos Signos diferentes pueden ocurrir al principio o al final de un Signo. Este es un aspecto fuera de Signo, siempre que aún esté dentro del orbe permitido de grados.

Un aspecto formante o aplicante ocurre cuando se dice que un Planeta se mueve hacia otro (hacia un aspecto exacto). Un aspecto separante o menguante ocurre cuando se dice que un Planeta se mueve más allá de otro (pasado un aspecto exacto). El aspecto formante es el más fuerte de los dos. El Planeta que se mueve más rápido (activo) siempre se menciona antes que el que se mueve más lento (pasivo). Un aspecto formante indica algo hacia lo que avanzas. Un aspecto separante se refiere a algo que se ha experimentado recientemente.

Los aspectos solares son muy importantes para la composición del carácter del individuo. Sin embargo, todos los aspectos iluminan la personalidad, ya que de hecho son responsables de formar la personalidad básica del individuo. Cuanto más exacto es el aspecto, más ayuda a moldear el carácter esencial. Los aspectos indican capacidades, inclinaciones y obstáculos, más que logros. La carta natal alude al potencial de una persona. Sin embargo, depende del individuo hacer uso de ese potencial.

SECCIÓN 2: Operaciones Básicas de la Alquimia

El objetivo de la Alquimia (tanto práctica como mística) es obtener la Quintaesencia. Esto se logra en varias etapas. Primero, el material que va a someterse al proceso de transmutación existe en un estado de Caos (Vacío) que debe ser separado y categorizado para encajar en el modelo cuádruple de los Elementos. Luego, el alquimista usa la razón para aplicar este mismo modelo cuádruple a la Materia Prima, estructurándola intelectualmente en las divisiones de los cuatro Elementos. El Espíritu o Primera Esencia (Spiritus Mundi) es entonces extraído de la Materia Prima (implantado dentro de la psique del Alquimista). Esta Esencia Oculta es luego dividida o descompuesta (a través del Volátil Incorpóreo) en la Tríada de los Principios Alquímicos (Mercurio, Sal y Azufre). Finalmente se obtiene la Quintaesencia, que es la síntesis de estos Tres Principios así como la Fuerza Vital que los sostiene.

Hay cuatro colores asociados con cuatro etapas distintas en la transmutación alquímica de los metales. En la Alquimia aplicada o práctica, estas etapas se identifican por los colores que muestra la Materia Prima al someterse al proceso de transmutación. Durante estos diversos niveles, se dice que los metales o materiales utilizados sufren un cambio drástico en su apariencia, convirtiéndose en un barro o limo y luego en un polvo. Estas etapas también están relacionadas con los cuatro elementos. En orden son:

MELANOSIS: ennegrecimiento (Tierra) también llamado Nigredo.
LEUKOSIS: blanqueamiento (Agua) también llamado Albedo.
XANTHOSIS: amarilleo (Aire) también llamado Citrinitas.
IOSIS: enrojecimiento (Fuego) también llamado Rubedo.

(Nota: para el siglo XVI estos colores se redujeron a tres, se eliminó la etapa de amarilleo, resultando en una tríada de colores: negro, blanco y rojo.) Melanosis es el primer estado, que está presente desde el inicio como una cualidad de la Materia Prima, o se obtiene a partir de un proceso de separación, muerte, disolución o putrefacción. La siguiente etapa es Leukosis, que significa un proceso de lavado o limpieza, una resurrección y la liberación de la esencia pura. (Esto da lugar a la tintura blanca o esencia Lunar simbolizada por la Reina Blanca.) La etapa final es Iosis, que resulta del aumento del calor a su máxima intensidad. (El Rey Rojo o esencia Solar es el símbolo aquí.)

También pueden observarse otros colores en el proceso. Estos colores adicionales representan estados intermedios en el proceso. Los cuatro colores listados arriba suelen ser los únicos reconocidos en el trabajo alquímico. Después de la etapa negra de Melanosis, puede verse el color azul, que se considera un aspecto femenino, indicativo de Altura y Profundidad. Después de la etapa roja de Iosis, puede verse el color violeta para indicar el límite del proceso.

Los colores de la Alquimia pueden asociarse a los Planetas de la siguiente manera:

NEGRO: Saturno (plomo)
AZUL: Júpiter (estaño)
COLA DE PAVO REAL: (multicolor) Mercurio (azogue)
BLANCO: Luna (plata)
AMARILLO: Venus (cobre)
ROJO: Marte (hierro)
VIOLETA: Sol (oro)

Además de las cuatro etapas de color, existen diferentes puertas o etapas básicas del proceso utilizadas en la Alquimia aplicada. Diferentes alquimistas han dividido las diversas etapas del proceso en grupos de cinco, siete, ocho o doce puertas.

El siguiente es uno de los sistemas que emplea siete puertas:

1. Calcinación	—	Mercurio
2. Sublimación	—	Saturno
3. Solución	—	Júpiter
4. Putrefacción	—	Luna
5. Destilación	—	Marte
6. Coagulación	—	Venus
7. Tinctura	—	Sol

Se presentan a continuación dos sistemas alquímicos que enumeran doce puertas:

1. Calcinación	♈	1. Calcinación	♈
2. Disolución	♉	2. Congelación	♉
3. Separación	♊	3. Fijación	♊
4. Conjunción	♋	4. Disolución	♋
5. Putrefacción	♌	5. Digestión	♌
6. Congelación	♍	6. Destilación	♍
7. Cibation	♎	7. Sublimación	♎
8. Sublimación	♏	8. Separación	♏
9. Fermentación	♐	9. Incineración	♐
10. Exaltación	♑	10. Fermentación	♑
11. Multiplicación	♒	11. Multiplicación	♒
12. Proyección	♓	12. Proyección	♓

CALCINACIÓN: Reducir los principios a átomos, pero no por combustión.
CIBACIÓN: (o IMBIBACIÓN) Cuando la materia en los recipientes parece seca, se humedece nuevamente. Proporciona un calor suave.
CIRCULACIÓN: (Este proceso también puede incluir los procesos de cohobación, digestión, destilación y sublimación.) Es la mejora, progreso o Exaltación de un líquido mediante repetidas disoluciones y coagulación (usualmente en el recipiente Pelícano) usando calor. El líquido pasa por cambios repetidos de líquido a vapor y de vapor a líquido nuevamente.

COHOBACIÓN: Una serie de destilaciones repetidas de un solvente sobre una sustancia o sustancias que han sido disueltas en él. El proceso afloja la estructura de ciertas sustancias, volatilizando los sólidos que así son aflojados por el solvente.

CONGELACIÓN: Reducir la sustancia a líquido que luego se espesa. La materia licuada se congela o solidifica.

CONJUNCIÓN: Unir los principios. Amalgamar los diversos elementos.

DESPONSACIÓN: La separación de líquidos en un recipiente.

DIGESTIÓN: Una mezcla con el propósito de extraer la Esencia de las diferentes sustancias.

DISOLUCIÓN: Disolviendo los metales. Indica dejar que el tiempo y la naturaleza hagan el trabajo. Una separación lenta de un metal en sus componentes en un líquido. DESTILACIÓN: También llamada Circulación o Rectificación porque implica un ciclo continuo (ascendente y descendente). El proceso de hervir un líquido hasta que se vaporiza y luego se recondensa por enfriamiento. El vapor ascendente se considera el Espíritu de la sustancia. Este proceso libera el metal original de su estado corrupto, al mismo tiempo que le otorga nuevas propiedades. La energía inherente en los vapores ascendentes genera los múltiples colores de la cola del Pavo Real. Luego, la sustancia se calienta más vigorosamente hasta que se seca en una masa grisácea-negra. Cuando se ve el color blanco, significa que el proceso de coagulación está a punto de comenzar. (En la Alquimia mística, la destilación implica la liberación del Alma del dominio del Ego Inferior. Esta transformación implica que el ego se ha purificado y se ha vuelto conforme al Ser Superior.)

EXALTACIÓN: Elevar el Poder de la Virtud con la esperanza de que la sustancia se transmute.

FERMENTACIÓN: Añadir el metal precioso requerido como levadura a la Piedra Filosofal, permitiéndole transmutar metales básicos en este metal precioso particular. Se asocia con la putrefacción y la descomposición, pero también con la obra de Transformación y regeneración—Muerte que conduce a la Vida. (En la Alquimia mística, la fermentación implica la liberación de poderes intuitivos y la creación de sueños.)

LIACIÓN: Separación en un recipiente sellado.

MULTIPLICACIÓN: Aumentar la cantidad y calidad del polvo o piedra.

PROYECCIÓN: La obra de transmutación en oro y plata.

PUTREFACCIÓN: El primer cambio que se observa. La aparición de la negrura.

ROTACIÓN: Ciclo rítmico del proceso de circulación. Implica hervir un líquido durante un período determinado en un sistema de reflujo. Se permite que el líquido se enfríe, se recalienta y se deja enfriar nuevamente, etc.

SEPARACIÓN: Separar las partes ligeras de las partes pesadas. La separación lenta de un cuerpo en sus componentes en un líquido.

DISOLUCIÓN: Disolver un sólido en un líquido.

SUBLIMACIÓN: Extracción por volatilización o destilación. Este proceso implica forzar un extracto hacia la parte superior de un recipiente donde se permite que precipite. También llamada Rectificación.

Símbolos de Minerales y otros Materiales

Sigilos de Operaciones

SECCIÓN 3: Entidades espirituales

En el grado Zelator, el estudiante fue consciente del mundo cabalístico de Assiah, el Mundo activo que abarca la esfera de Malkuth. En el grado Theoricus, el iniciado es expuesto a la Sephirah Yesod y al Mundo de la Formación conocido como Yetzirah. (Revise la información dada sobre Yetzirah en el Capítulo Dos.) Yetzirah es el mundo del plano astral, un reino inmaterial cercano en proximidad al nuestro. Allí se encuentran tanto seres angélicos como las imágenes ilusorias formadas por la mente de la humanidad.

Espíritus astrales

Los espíritus astrales son aquellos que pertenecen al plano astral. Tales son las formas falsas e ilusorias, las conchas de los muertos, y los fantasmas y espectros. Son seres desapegados y no conscientes.

El alma humana está compuesta por varias "capas". Las capas externas gobiernan los hábitos cotidianos de una persona, rutinas, pensamientos hablados y recuerdos. Después de la muerte, las partes superiores del alma continúan el viaje de evolución espiritual hacia el siguiente nivel o plano de existencia, mientras que las partes inferiores usualmente se disipan. Sin embargo, ocasionalmente, estas conchas externas son habitadas por un elemental o un ser astral similar. Este "fantasma" entonces continúa donde está y sigue con ciertos hábitos y rutinas.

Con el tiempo, estos fantasmas tenderán a desintegrarse a menos que sean infundidos con energía fresca por una persona o situación. Muchas personas afirman que pueden ser desterrados simplemente diciéndoles a estas entidades que sus cuerpos físicos han dejado de existir, y que la porción restante es libre para irse.

Espíritus elementales

Los Espíritus Elementales son aquellos que pertenecen a la naturaleza de los Elementos. La tradición sostiene que algunos son buenos y otros son malos (aunque tales etiquetas realmente no se aplican a los Elementales). Estos seres (ya discutidos en el Capítulo Dos) tienen jerarquías similares a las de los Arcángeles y Ángeles Qabalísticos. Se piensa que los Elementales son infantiles e inocentes con respecto al reino humano.

Ángeles y Arcángeles

Un Ángel es un Espíritu puro y elevado de bien inmaculado en su función y operación. En la Qábala, los Ángeles y Arcángeles son considerados aspectos específicos de Dios, cada uno con un propósito y jurisdicción particular. Son símbolos antropomórficos de lo que creemos que es bueno o santo. Casi todos los Ángeles hebreos tienen los sufijos "el" o "yah" al final de sus nombres, lo que indica que son "de Dios". Los Ángeles poderosos que gobiernan grandes grupos o huestes de Ángeles menores son conocidos como Arcángeles.

El Alma

La diferencia entre el Alma y el Espíritu en la humanidad es la siguiente: El alma humana se une tanto al reino interior del Espíritu del cual recibe inspiración directa, como al mundo físico o exterior del cual obtiene impresiones. Un

individuo que no está en contacto con su espiritualidad interior pero que en cambio obedece rutinariamente la Voluntad del Ego o deseos personales inferiores está viviendo en mayor o menor medida con un Alma "disfuncional". Pero a medida que la persona desplaza constantemente su conciencia hacia el conocimiento de la Luz Divina, el Alma experimenta una purificación que le permite conectarse más fácilmente con el Espíritu Divino que es la fuente de toda vida. Los griegos se referían al Alma como la Psique mientras que los egipcios la llamaban Ba.

El Espíritu

El Espíritu (del latín Spiritis, que significa “aliento") es el centro divino en la humanidad. Es la esencia material, la clave animadora o el patrón absoluto de una vida humana individual, que es eterna. Los griegos se referían a este Espíritu inmortal que habita en cada individuo como Nous, la mente universal de Dios. Otros términos griegos para Espíritu incluyen daimón y pneuma, mientras que los egipcios lo llamaban Khu.

El "Alma" egipcia

Para los antiguos egipcios, había varias partes que componían al ser humano compuesto. El cuerpo físico se llamaba Khat, que implicaba algo sujeto a la decadencia. Unido al Khat estaba el Ka. El Ka era el doble etérico o "cuerpo de hábitos". Podría definirse como una personalidad abstracta dotada de las características de una persona, pero que tenía una existencia independiente. Se suponía que el Ka también vivía después del cuerpo, por lo que se dejaban provisiones para él en la tumba. (Algunas personas equiparan el Ka con el cuerpo astral o Cuerpo de Luz—la parte del Alma que puede usarse como vehículo para ascender por los planos astrales.)

El Ba o Alma que habitaba en el Ka, era el asiento de la vida en los seres humanos. La palabra Ba implica algo noble, sublime o poderoso. Poseyendo las cualidades de sustancia y forma, el Ba era libre para abandonar la tumba y ascender al cielo. El Ba tenía el poder de volverse corpóreo o incorpóreo a voluntad, y usualmente se representaba como un halcón con cabeza humana.

El Khu era el Espíritu inmortal o la inteligencia espiritual de un ser humano. La palabra implica algo brillante o luminoso y estaba simbolizada por una pluma de llama. El Khu, al igual que el Ka, podía quedar atrapado en la tumba, por lo que se usaban fórmulas mágicas para evitar que esto ocurriera.

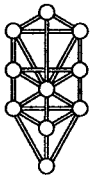
El Sekhem (que significa: "tener dominio o poder sobre algo") era la fuerza vital o la fuerza personificada de una persona. Esta parte, al igual que el Khu, también ascendía al cielo.

El Khaibit o "sombra" se pensaba que estaba cerca del Alma de una persona. Finalmente, el Ren o nombre era considerado por los egipcios como muy importante, ya que una persona sin nombre no podía entrar en la compañía de los dioses. La preservación del nombre aseguraba la inmortalidad.

Inteligencias y Espíritus Planetarios

En la magia planetaria, una Inteligencia se refiere a una fuerza angélica guía que está dirigida a su vez por un Arcángel Planetario gobernante. Un Espíritu Planetario es una fuerza ciega que puede ser usada para bien o para mal. Para asegurar que el Espíritu se use con fines positivos, nunca debe ser invocado sin antes invocar a la Inteligencia Planetaria (o principio guía).

SECCIÓN 4: Qabalah—Las Partes del Alma



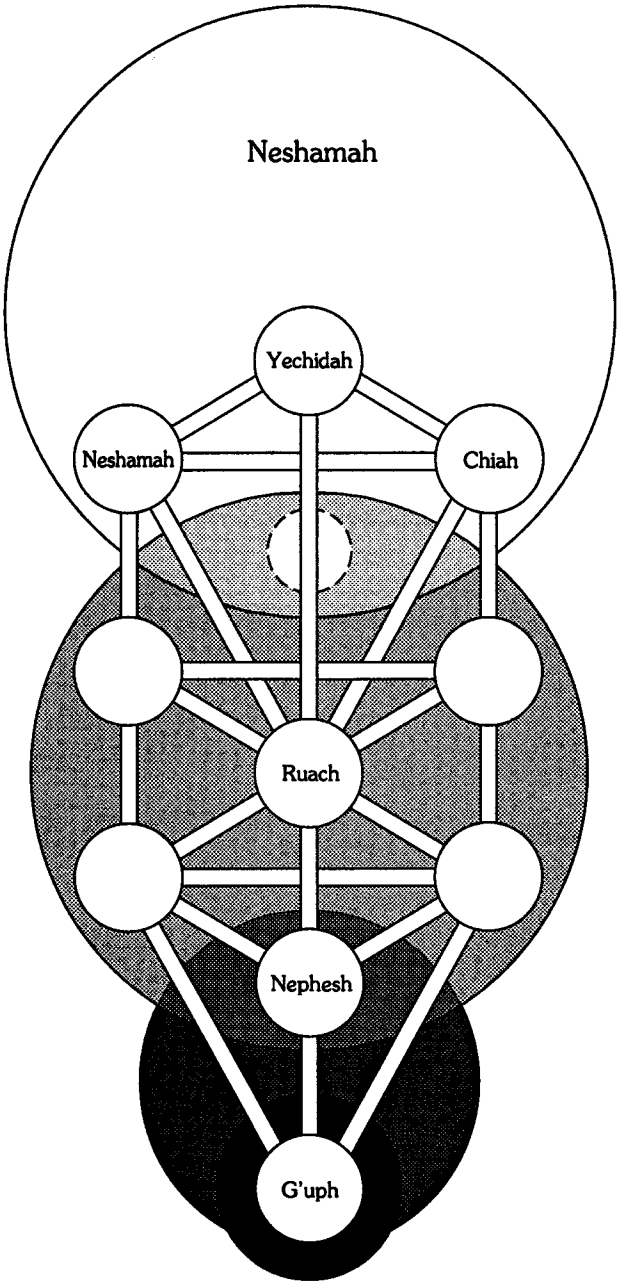
El Alma es dividida por los Qabalistas en tres partes principales. Estas son el Neshamah, el Ruach y el Nephesh. El NESHAMAH (ahora) es la primera y más alta parte, correspondiendo a las tres Sephiroth Superiores de Kether, Chokmah y Binah. Corresponde a las aspiraciones más elevadas del Alma, y a lo que Freud llamó el superyó. El Neshamah se subdivide además en tres partes. Estas son el Yechidah ("), el Chiah ("), y el Neshamah (MDWI).

El Yechidah está centrado en Kether. Es nuestro verdadero e inmortal Ser Divino. El Chiah, ubicado en Chokmah, es nuestro impulso inquisitivo para ser más que humanos—es nuestra Verdadera Voluntad. Tanto el Yechidah como el Chiah son arquetípicos en esencia y por lo tanto están algo más allá del alcance de nuestra comprensión. La subdivisión final, el Neshamah, se coloca en Binah, aunque presta su nombre a los otros Supernales como una descripción general de las mayores aspiraciones del Alma. Este es nuestro verdadero deseo o estado más elevado de conciencia—el poder intuitivo que conecta a la humanidad con lo Divino. Según los antiguos Qabalistas, esta parte del Alma permanece dormida en la persona promedio hasta que ésta despierta espiritualmente y descubre los poderes de la comprensión mística. El descenso del Neshamah al campo de conciencia del estudiante ocurre a través de la "unión sagrada" del "rey " y la "reina" (Tiphareth y Malkuth). Debe abrirse un diálogo entre el Ser Superior y el Ser Inferior para que este descenso ocurra.

RUACH: (117) La parte media del Alma está ubicada en las cinco Sephiroth desde Chesed hasta Yesod, aunque está centrada en Tiphareth. Esta es la parte consciente de nuestro ser, también conocida como el Ego. Es la mente y el poder de razonamiento, así como el asiento de la conciencia "externa", donde la humanidad se vuelve consciente de imágenes mentales y es capaz de transformar pensamientos en acciones. El Ruach representa una etapa intermedia entre las porciones más altas y más bajas del Alma, donde se pone en juego el poder ético para distinguir entre el bien y el mal. Es aquí donde el individuo puede elegir enfocarse ya sea en deseos seculares y temporales, o en metas espirituales superiores.

NEPHESH: (WD) La parte más baja del Alma humana reside en Yesod. Este es el lado oscuro o el Yo sombra del Alma, respondiendo a la vitalidad animal y a los instintos primarios. Sin embargo, es una parte muy importante que vincula a la humanidad con el mundo físico de los elementos y nuestros ancestros animales. Al entrar en el cuerpo humano al nacer, el Nephesh es la primera parte del Alma que se activa en cada ser humano.

El Nephesh representa esos deseos básicos que van en contra de la sociedad y de nuestros propios ideales de comportamiento y personalidad. Este es el lado oscuro de la conciencia que habita en el Ruach, la mente humana. Sin embargo, no puede haber Luz sin Oscuridad, ni día sin noche. El uso adecuado de la energía vital y estimulante del Nephesh es importante en algunos aspectos de la magia, pero siempre debe permanecer bajo el firme control del Ruach. El Alma Inferior o Nephesh puede despertar el Alma Media (Ruach), que a su vez puede estimular el Neshamah o Alma Divina. Esto desencadena el descenso del Neshamah a través de las partes inferiores del Alma, trayendo al individuo un reconocimiento consciente del Ser Divino.



Las Divisiones del Alma

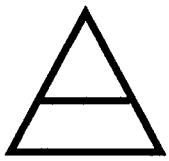
Más allá de esta división quíntuple del Alma humana, hay una porción más que a veces se pasa por alto. Esta parte más baja se llama G'UPH (55). Centrado en Malkuth, el G'uph está estrechamente ligado al cuerpo físico y al rango total de todas las funciones psicofísicas. Es un nivel bajo del subconsciente que comunica con el cerebro sobre la condición actual del cuerpo humano.

SECCIÓN 5: Correspondencias de Yesod

El grado 2 = 9 se atribuye a la esfera de Yesod en el Árbol de la Vida Qabalístico. Yesod es la novena Sephirah en el Árbol y la segunda esfera que encuentra el aspirante a iniciado. Es el reino del Akasha o Luz astral, como la sustancia que subyace a toda materia densa. (Revise toda la información sobre Yesod dada en el Capítulo Uno.)

Nombre en inglés: La Fundación
Nombre Divino (Atzilútico): Shaddai El Chai
Nombre del Arcángel (Briático): Gabriel
Coro Angélico (Yetzirático): Querubines
Planeta o Casa de Assiah: Levanah (Luna)
Experiencia espiritual: Visión de la Maquinaria del Universo
Número Qabalístico: Nueve
Color (Briático): Violeta
Elemento: Aire
Parte de la anatomía: Órganos reproductores
Cartas del tarot: Los cuatro nueves
Imagen mágica: Un hombre desnudo, fuerte y hermoso
Incienso: Jazmín, Ginseng
Gema: Cuarzo
Símbolos: Perfumes y sandalias
Figura lineal: Eneagrama
Virtud: Independencia
Vicio: Ociosidad

SECCIÓN 6: Correspondencias del Aire



El grado Theoricus se atribuye al Elemento Aire. El Aire simboliza la parte intelectual y racional de la psique y la mente consciente. El Aire es el Elemento del equilibrio y la estabilización. Es el reconciliador entre el Fuego y el Agua. En las enseñanzas de la Golden Dawn, el Aire es en muchos aspectos el Elemento más importante para el crecimiento psíquico y la consecución. Este Elemento es masculino, activo, volátil y abstracto. El color asignado al Aire es el amarillo, y el punto cardinal es el Este. (Revise toda la información sobre el Elemento Aire dada en el Capítulo Uno.)

El incienso ha sido utilizado durante mucho tiempo por magos y místicos para purificar templos con humo fragante antes del trabajo ritual. Esto ayuda a eliminar del á rea circundante cualquier energía no deseada o negativa. Pero, más importante aún, la q uema de incienso ayuda a despertar la mente del mago hacia una conciencia ampliada que le permite acceder a un pozo de energía personal. Ayuda a promover el estado me ntal necesario para la práctica exitosa de la magia.

Algunos inciensos se queman para atraer energías particulares al mago. Al igu al que los metales y las piedras preciosas, ciertos perfumes también atraen las fuerza s específicas que les corresponden a través de la vibración. Sin embargo, cuando el in cienso se quema dentro de un ambiente templario, sufre una transformación mediante la liberación de energía vibratoria en el aire. Esta energía liberada, combinada con la Voluntad vitalizada del mago, puede tener un efecto potente sobre el ritual. Por lo t anto, es apropiado que el estudiante del grado 2-9 memorice la siguiente lista de corr espondencias de inciensos:

Perfumes e Inciensos

Las Sefirot

1. Kether	—	Ámbar gris
2. Chokmah	—	Almizcle
3. Binah	—	Mirra, Civeta
4. Chesed	—	Cedro
5. Geburah	—	Tabaco
6. Tiphareth	—	Olibano
7. Netzach	—	Benjuí, Rosa, Sándalo Rojo
8. Hod	—	Estoraque
9. Yesod	—	Jazmín, Ginseng
10. Malkuth	—	Ditamo de Creta

Los Signos del Zodíaco

Aries	—	Sangre de Dragón
Tauro	—	Estoraque
Géminis	—	Ajenjo
Cáncer	—	Onycha
Leo	—	Olibano
Virgo	—	Narciso
Libra	—	Galbanum
Escorpio	—	Benzoin de Siam, Opopónaco
Sagitario	—	Lign-Aloes (Áloe de madera)
Capricornio	—	Almizcle, Civeta
Acuario	—	Galbanum
Piscis	—	Ámbar gris

Los Planetas

Saturno	—	Asafétida, Escamonia, Azufre
Júpiter	—	Azafrán
Marte	—	Pimienta, Sangre de Dragón
Sol	—	Olibano, Canela
Venus	—	Madera de sándalo, Mirto
Mercurio	—	Mástic, Sándalo blanco, Macis, Estoraque
Luna	—	Alcanfor, Aloes

Los Elementos

Fuego	—	Olibano
Agua	—	Ónica, Mirra
Aire	—	Galbano
Tierra	—	Estoraque

Imagen mitológica de un Sílfide

Hebreo y otros nombres relacionados con el Aire

Nombre del elemento: RUACH (1)
Nombre divino exterior: SHADDAI EL CHAI ("" " שדי א)
Punto cardinal: MIZRACH (Este) (1):
Arcángel: RAFAEL (87)
Ángel: CHASSAN (1) חשש
Gobernante: ARAL (78)
Elementales: SÍLFIDES
Rey de los Sílfides: PARALDA

RAPHAEL: (Específicamente Rafael Ruachel) es el gran Arcángel alado del Aire Elemental, cu yo nombre significa "Sanador de Dios". Estacionado en el Este, Rafael se visualiza como un a figura alta y clara que se encuentra sobre las nubes con túnicas amarillas y violetas. Sos tiene el Caduceo de Hermes como símbolo de sus poderes curativos del intelecto.

ADÁN: El nombre del querubín con cabeza humana del Aire en el Este, simbolizado por el signo zodiacal de Acuario. Una figura alada similar a una esfinge que lleva un nemyss y u na túnica en los colores amarillo y violeta.

Seres y Deidades del Aire y el Cielo

ANU: un dios supremo del cielo de los babilonios que reinaba sobre los cielos. Su n ombre significa "cielo", y residía en la región más alta llamada "cielo de Anu". Todas las demás deidades del panteón asirio-babilónico honraban a Anu como su "padre" o jefe. Simbolizaba el poder y la justicia. Sus emblemas reales eran el cetro, la diad ema, la corona y el bastón de mando. Su ejército, que usaba para destruir a los ma lvados, eran las estrellas que había creado (llamadas "soldados de Anu"). Nunca aba ndonando las regiones celestiales, ocasionalmente recorría una porción del cielo rese rvada solo para él llamada "Camino de Anu".

ENLIL: dios babilónico del huracán y Señor del Aire. Su nombre significa "dios del Aire". Se dice que este dios separó el Cielo y la Tierra con un pico. Simbolizaba las fuerzas de la naturaleza y se consideraba el maestro del destino de la humanidad. Al igual que Anu, tenía un paseo reservado en los cielos llamado "Camino de Enlil", pero su morada habitual era la Gran Montaña del Este.

VUL: dios asirio-babilónico de la atmósfera entre el Cielo y la Tierra. Vul era un dios de la lluvia, las tormentas y los remolinos.

ADAD: un dios babilónico posterior que usurpó la posición de Enlil como Señor del trueno y la tormenta. Adad suele representarse de pie sobre un toro con un rayo en cada mano.

NUET: (o NUT) La diosa egipcia del cielo que fue separada de su amante Geb (la Tierra) por el dios del Aire Shu. A menudo se la representa como una mujer con un cuerpo alargado, que toca la tierra con los dedos y los pies, mientras su cuerpo salpicado de estrellas es sostenido por Shu. Por lo tanto, Nuet forma el arco de los cielos. A veces Nuet aparece como una vaca cuyas cuatro patas son levantadas por un dios designado. Cuando está en su forma humana, a menudo lleva un jarrón redondo sobre la cabeza, símbolo de su nombre. Su semejanza estrellada maternal a menudo se pintaba en la tapa interior de los sarcófagos para velar por los difuntos.

SHU: El dios egipcio del Aire. Su nombre significa "elevar" o "el que sostiene". Shu es la atmósfera que cubre la Tierra. Equivalente a Atlas de la mitología griega, Shu es quien sostiene el cielo. La creación de Shu hizo posible un espacio entre los Cielos y la Tierra, en el cual el sol podía brillar. Debido a que la luz solar siguió inmediatamente a la creación de Shu, a veces se le identifica con la Luz. Actuando bajo las órdenes de Ra, Shu se deslizó entre Geb y Nut, separando la Tierra del cielo. Siempre se le representa en forma humana, usualmente con una pluma de avestruz en la cabeza.

Shu

HATHOR: Una diosa egipcia del cielo cuyo nombre significa "la morada de Horus". El dios Sol residía dentro de ella, encerrado en su pecho cada atardecer, para nacer de nuevo cada amanecer. A veces representada como la vaca celestial, pero más a menudo como una mujer con un par de cuernos de vaca sobre la cabeza. Hathor era la diosa del amor y de la alegría. (Hathor también es el nombre dado al Querubín del Este en el Salón de los Neófitos.)

Hathor

ZEUS (equivalente al romano Júpiter): Originalmente el dios griego del cielo y de todos los fenómenos atmosféricos, Zeus era el señor de los vientos, las nubes, el trueno y la lluvia. A veces se le llama Nephelgeretes o "recolector de nubes". Residía en las regiones más altas del aire y en las cimas de las montañas. Más tarde, Zeus asumió las características de un dios supremo, omnipotente y omnisciente. Líder sabio de dioses y hombres, gobernaba todo de acuerdo con la ley del destino. Zeus suele ser representado como un hombre maduro y robusto con una expresión seria y ojos profundos. Su rostro está enmarcado por cabello espeso y una barba rizada, y una corona de hojas de roble adorna su cabeza. A veces está desnudo, pero más a menudo lleva un manto largo que deja descubierto el pecho y el brazo derecho; el dios sostiene un cetro en la mano izquierda y un rayo en la derecha. A veces se muestra un águila a sus pies.

Zeus

HERA (equivalente a la romana Juno): Reina de los dioses. Originalmente una diosa griega del cielo, Hera se convirtió en la esposa de Zeus, y los cultos de las dos deidades celestiales se fusionaron. Las ruidosas disputas entre Zeus y Hera se reflejaban en las tormentas y perturbaciones atmosféricas. Hera también tiene una conexión con las tres fases de la luna. Es una defensora de las mujeres y de la fecundidad.

Dioses griegos de los vientos:

BOREAS: El Viento del Norte, duro y destructivo, representado como un hombre maduro alado con el cabello flotando en el viento.

ZÉFIRO: El Viento del Oeste. Originalmente funesto, Céfiro luego se convirtió en un viento dulce y beneficioso.

EURUS: El Viento del Este.

NOTO: El Viento del Sur.

ÉOLO: Guardián y padre de los vientos designado por Zeus. Fue el inventor de las velas de los barcos, que podía calmar o despertar la furia de los vientos a voluntad.

Hera

THOR o DONAR: El dios teutónico del trueno y la tormenta. Thor era el más fuerte de los dioses y se le representa como un hombre alto y vigoroso con barba roja que atraviesa los cielos en un carro tirado por cabras. El Martillo de Thor, llamado Mjollnir, era un símbolo del rayo. Cuando su carro rodaba por el cielo, causaba el sonido del trueno. Cuando se veía un relámpago, se decía que

Thor lanzaba su martillo hacia la Tierra. Aunque aplastaba a sus enemigos con su martillo, Thor era considerado benevolente con la humanidad.

SECCIÓN 7: Correspondencias de la Luna

El planeta atribuido al grado Theoricus es la Luna. La Luna rige la mente subconsciente, los ciclos y patrones, la vida vegetal y animal, las mareas y todos los procesos instintivos en la naturaleza que carecen de personalidad. Todos estos están rítmicamente conectados con los ciclos de la luna, o Levannah como se conoce en hebreo.

La Luna es el "planeta" más cercano a la Tierra y se mueve rápidamente a través del Zodíaco. Se considera un planeta "femenino" y "húmedo". En un sentido astrológico, se dice que la Luna es "fría" y "magnética". Los antiguos describían a la Luna como la regente del período de la vida dominado por el crecimiento desde las edades de 1 a 4 años y simbolizado por "el bebé llorón".

En la anatomía humana, este planeta rige los senos, el estómago, los fluidos corporales, los órganos y funciones femeninas, las glándulas linfáticas y la digestión. Las dolencias físicas asociadas con la Luna incluyen glándulas inflamadas, defectos de la vista, alergias, trastornos femeninos, inestabilidad mental, exceso de fluidez y depresión.

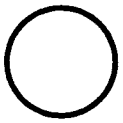
Los objetos atribuidos a la Luna incluyen utensilios usados en el oficio de la platería, la elaboración de cerveza y el lavado; también sustancias suaves y lisas.

En la magia, los días y horas de la Luna se utilizan para la feminidad, la alternancia, el cambio, la receptividad, el sueño, los sueños proféticos, las visiones, los mensajes, la navegación, el amor, la fertilidad, los enviados, los viajes y la adquisición de mercancías por agua.

El ciclo lunar tarda aproximadamente 28-29 días en completarse, comenzando con la Luna Nueva (Luna completamente oscura), hasta la Luna Llena (la Luna totalmente iluminada). Este ciclo es el resultado de una relación que existe entre el Sol, la Luna y la Tierra. A medida que la Luna realiza un circuito completo alrededor de la Tierra, refleja la luz solar en diversos grados, dependiendo del ángulo entre el Sol y la Luna visto desde la Tierra. Este ciclo se divide en cuatro fases o cuartos. Estas fases son las siguientes:

El Primer Cuarto comienza cuando el Sol y la Luna están en conjunción o en el mismo lugar (desde la perspectiva de la Tierra). Al principio la Luna no es visible (Luna Nueva), porque sale simultáneamente con el Sol. Sin embargo, hacia el final de esta fase, se puede percibir un pequeño fragmento de la Luna justo después del atardecer cuando la Luna sigue al Sol poniente en el Oeste.

El Segundo Cuarto comienza a mitad de camino entre la Luna Nueva y la Luna Llena, cuando el Sol y la Luna están en un ángulo de 90 grados entre sí. En este momento, la Luna creciente (en aumento) se ve como una media luna que sale al mediodía y se pone a medianoche. Se observa en el Oeste durante la primera mitad de la noche.



El Tercer Cuarto comienza con la Luna Llena, cuando el Sol y la Luna están opuestos y la luz del Sol puede iluminar toda la esfera de la Luna. Durante esta fase, la Luna se ve salir por el Este al anochecer, luego sale un poco más tarde cada noche.

El Cuarto Cuarto comienza aproximadamente a mitad de camino entre la Luna Llena y la Luna Nueva, cuando el Sol y la Luna están nuevamente en un ángulo de 90 grados entre sí. Esta Luna menguante (en disminución) sale a medianoche, y puede verse en el Este durante la segunda mitad de la noche.

El significado del símbolo Lunar en el Árbol de la Vida es el siguiente: En su aumento, abraza el lado de la Misericordia; en su disminución, el lado de la Severidad, y en su plenitud, refleja el Sol de Tiféret. A continuación se presenta una lista de asociaciones Lunares:

Nombre hebreo: Levanah
Sephirot: Yesod
Arcángel: Gabriel
Día: Lunes
Inteligencia planetaria: Malkah be Tarshism
ve-ad Ruachoth Schechalim / Shelachiel
Espíritu planetario: Schad Barschemoth ha-Shartathan / Chasmodai
Espíritu planetario olímpico: Phul
Metal: Plata
Gemas: Piedra lunar, perla, cuarzo, fluorita, berilo
Inciensos: Alcanfor, aloe, jazmín
Árboles: Sauce, laurel, avellano, papaya, palma de coco, almendra
Hierbas/plantas: Loto, opio, hongo, amapola, calabazas
Animales: Gato, liebre, perro, búho

Deidades lunares

SIN: El dios lunar babilónico era el principal dentro de la tríada astral que incluía a Shamesh (el Sol) e Ishtar (el planeta Venus), quienes eran sus hijos. Sin era conocido como "Aquel cuyo profundo corazón ningún dios puede penetrar" debido a sus misterios as transformaciones durante las diversas fases de la Luna. La luna llena era su corona, y por ello se le conocía como el "Señor de la Diadema" y "el Barco Brillante del Cielo". Un dios muy sabio, Sin a veces era venerado bajo el nombre de Nannar y representado como un anciano con una larga barba del color del lapislázuli y llevando la luna llena como corona. La brillante luna creciente era el barco de Sin que navegaba por el cielo nocturno.

KHONSU o (KHENSU): El dios egipcio de la Luna cuyo nombre significa "el Navegante", "el viajero" o "el que cruza el cielo en un barco". Khonsu se convirtió en el mensajero de los grandes dioses bajo la forma de la Luna. Khonsu fue posteriormente identificado con Djehuti, otro dios lunar, y fue llamado Khensu-Tehuti, el Dos Veces Grande. Como luna nueva, Khonsu era comparado con un toro poderoso y como

luna llena, se decía que correspondía a un toro castrado. Como luna creciente, Khonsu irradiaba su luz celestial para que todas las criaturas femeninas se volvieran fértiles y concibieran. Por lo tanto, era la fuente de la generación y la reproducción. A veces se representa al dios con cabeza de halcón, pero usualmente se le muestra envuelto en vendas de momia como Osiris y sosteniendo los cetros de cayado, azote, fénix y djed. Su cabeza está rapada excepto por una gruesa mecha de cabello de un niño real en un lado. También lleva un gorro cubierto por un disco en forma de luna creciente. Más tarde se le conoció como exorcista y sanador.

AAH-DJEHUTI: Una forma del dios egipcio Thoth que fue venerado como dios lunar. Es el medidor de las estaciones y el calculador de las diferentes fases de la Luna. En el sentido más estricto, este dios simboliza la luna nueva (ya que los cálculos lunares se basan en la luna nueva) pero en realidad representa la Luna en todas sus fases. Aah-Djehuti es representado como una figura con cabeza humana envuelta en vendas de momia sosteniendo el anj, el djed, el cayado, el azote y la varita fénix. Tiene el creciente y disco de Khonsu en su cabeza, además de un mechón de cabello simbólico de juventud. Su cabeza tiene dos caras que representan el crecimiento y mengua de la Luna.

Otras deidades egipcias asociadas con la Luna incluyen a la Gran Madre diosa ISIS y la diosa QETESH.

ARTEMISA (equivalente a la romana Diana): En un principio diosa lunar gr iega asociada con la luz lunar y la luna creciente, (menguante y creciente) más tarde fue conocida como la diosa de la caza y protectora de las m ujeres que asistía en el parto. Artemisa es la diosa de la naturaleza indó mita, "Señora de las Bestias". Fundamental para el culto a esta diosa eran las danzas vivaces y la Rama Sagrada, que probablemente derivaba del c ulto al antiguo árbol lunar, considerado una fuente de conocimiento e in mortalidad. A veces se la representa con muchos pechos, una referencia a sus poderes de fertilidad. En otras ocasiones aparece flanqueada por le ones, bailando con un ciervo, o sosteniendo un ciervo muerto en cada m ano. SELENE (equivalente a la romana Luna): La principal diosa lunar grie ga, hermana de Helios, el Sol. Particularmente asociada con la luna llena, también se la llamaba Mene, y su brillante corona iluminaba la noche os cura. Cada noche, después del viaje de Helios por el cielo, Selene comenz aba su propia excursión tras bañarse en el océano. Luego la diosa de amp plias alas se vestía con finas túnicas y volaba por el cielo en un carro tira do por corceles radiantes u bueyes.En las primeras representaciones, ella aparece como una vaca con los antiguos cuernos de consagración de la Luna creciente. Selene a veces se muestra montada en un caballo, un toro o una mula. Artemisa

Hécate

HÉCATE: Una poderosa diosa griega de la Luna que presidía la navegación, los encantamientos y la magia, y era conocida como la madre de las brujas. Esta diosa estaba particularmente asociada con la Luna Nueva Oscura. Más tarde se la conoció como una diosa del inframundo, gobernando sobre fantasmas y demonios. Hécate era llamada la "Reina Invencible" que presidía las purificaciones y expiaciones. Se ofrecía comida preparada ritualísticamente para apaciguar a la diosa, y su imagen se colocaba frente a las casas para alejar el mal. Hécate a veces se representa con tres rostros para representar los ciclos de la Luna. A menudo está acompañada por sabuesos salvajes.

Planeta Complementario: SATURNO

Para obtener una mejor comprensión de todos los Planetas antiguos en los grados exteriores, es necesario que el estudiante no solo estudie el Planeta asignado a la Sephirah del grado, sino también el complemento de ese Planeta. Los Planetas Complementarios son aquellos planetas que se encuentran en puntos opuestos del Hexagrama Macrocósmico en el Árbol de la Vida. (Ver Capítulo Cinco). Los Planetas Complementarios comparten características y cualidades similares.

Por lo tanto, junto con el material de estudio dado sobre el Planeta Luna, el estudiante debe revisar la información suministrada en el Capítulo Uno sobre Saturno, el Planeta que complementa a Luna en el Hexagrama Macrocósmico.

Saturno es el Planeta de la disciplina, la organización, el tiempo, las restricciones, las limitaciones y la solidificación. Se le atribuye a la Gran Madre diosa en todos los panteones. Este Planeta también comparte una correspondencia oculta con el Elemento Tierra. La energía de Saturno es lenta, pesada y duradera.

En un sentido astrológico, se dice que Saturno es "frío" y "estéril". También se le considera un Planeta "maléfico". Los antiguos describían a Saturno como el gobernante del período de la vida dominado por la resignación desde los 70 hasta los 99 años, simbolizado por las "pantuflas".

En la anatomía humana, este Planeta rige los dientes, huesos y articulaciones, la piel, las rodillas y la vesícula biliar. Las dolencias físicas asociadas con Saturno incluyen fobias, lesiones por caídas, melancolía, dientes cariados, desnutrición, enfermedades de la piel, dolencias de la columna vertebral y artritis.

En la magia, los días y horas de Saturno se utilizan para realizar experimentos, causando buen o mal éxito en negocios, posesiones, bienes, semillas, frutas y cosas similares, con el fin de adquirir conocimiento, para la destrucción y la discordia, la limitación y la organización. Además de esto, Saturno es el Planeta "universal" cuyo símbolo y energía pueden usarse para abarcar todas las demás energías planetarias en su conjunto. En los días de la semana, Saturno rige el sábado.

---

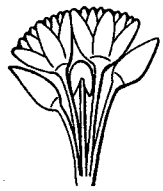
71 Como en el Ritual Menor de Destierro del Hexagrama del nivel Adepto.

Las deidades asociadas con el planeta Saturno incluyen: PTAH (egipcio) ISIS (egipcia), CRONOS (griego), HERA (griega), REA (griega), SATURNO (romano), EA (asirio-babilónico) e ISHTAR (asirió-babilónica).

La siguiente es una lista de asociaciones saturninas:

Nombre hebreo: Shabbathai
Sephiroth: Binah
Arcángel: Cassiel
Día: sábado
Inteligencia planetaria: Agiel
Espíritu planetario: Zazel
Espíritu Planetario Olímpico: Aratron
Metal: Plomo, antimonio
Gemas: Ónix, azabache, antracita
Incienso: Asafoetida, scammonia, azufre
Árboles: Tejo, ciprés
Hierbas/plantas: Hiedra, cicuta, belladona, amaranto, cáñamo
Animales: Cuervo, cuervo grande, quimera, araña

SECCIÓN 8: Plantas y Hierbas



El Reino Vegetal está estrechamente vinculado con la Sephirah de Yesod y la Luna. Todas las plantas contienen un alto porcentaje de agua que las conecta con las energías lunares. La vida vegetal es literalmente vital para toda la vida animal en la Tierra. Las plantas constituyen el alimento básico para la humanidad en todo el mundo. Solo con gran dificultad los seres humanos pueden adaptarse a áreas donde las plantas no prosperan. Y sin plantas, no habría oxígeno—no habría aire para respirar.

Las plantas están entre los mayores alquimistas de la naturaleza, absorbiendo agua y nutrientes del suelo a través de un sistema de raíces, captando la luz solar en las hojas, y convirtiendo ambos en alimento para el crecimiento y la reproducción. A través de la respiración, las plantas absorben dióxido de carbono y liberan oxígeno. Pero la fotosíntesis es el proceso único de las plantas verdes, que fabrican su propio alimento y alimento para toda la vida animal a partir de la energía del Sol (no muy diferente de la esfera de Yesod que recibe la luz solar reflejada de Tiphareth y la distribuye a la esfera activa de Malkuth). Las hojas que contienen clorofila son donde tiene lugar el proceso de fotosíntesis. La luz solar se convierte en azúcar y granos de almidón. El método final por el cual las plantas convierten carbohidratos, grasas y proteínas en protoplasma se llama asimilación, el proceso de crear material vivo a partir de material no vivo. Este mecanismo está muy cerca del misterio mismo de la vida.

El proceso reproductivo de las plantas también depende en gran medida del Aire: La fertilización ocurre cuando el polen es transportado de una planta a otra por el viento o por insectos voladores. Las semillas que contienen plantas embrionarias jóvenes son dispersadas por los vientos o por aves y otras criaturas.

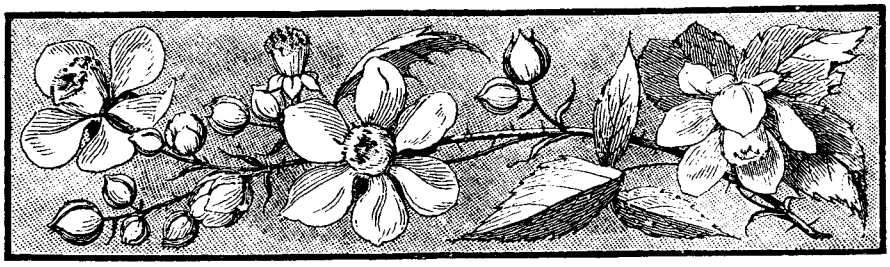
El crecimiento es una característica de toda la vida. Esto es especialmente vital para las plantas, p orque a diferencia de los animales, cuando las plantas dejan de crecer, mueren. Y el crecimiento en las pla ntas está estrechamente relacionado con el movimiento, en la lenta búsqueda hacia arriba de la luz. Así, las plantas también pueden servir para enseñar a los humanos sobre la búsqueda de la Luz, porque si nos ale jamos de la búsqueda divina, entonces nuestro ser espiritual dejará de existir, y realmente nos pareceremos a las cáscaras vacías de plantas agotadas.

El estudiante también debe tomar nota de las plantas caducifolias y perennes q ue experimentan una forma de letargo o muerte aparente durante la temporada fría y que "renacen" con los vientos cálidos de la primavera, buscando luz y aire.

Las plantas han sido veneradas a lo largo de la historia porque sus hojas, pét alos y flores han sido la fuente de diversos ungüentos curativos, medicamentos y ese ncias visionarias. La flor en floración (especialmente el loto y la rosa) es un símbolo u niversal del misterio creativo de la vida así como de la iluminación espiritual. La semil la de una planta alude al potencial de la vida que se expande desde un pequeño ger men. Y, por supuesto, el árbol es uno de los símbolos tradicionales más esenciales, de notando: (1) sabiduría y crecimiento espiritual, (2) la mente de lo Divino y la vida eter na del cosmos, (3) un vínculo de conexión entre diferentes mundos, representado por las diferentes partes del Árbol, y (4) la vida de la humanidad, el cosmos menor.

La herbolaria es el estudio de los usos medicinales de las plantas. La magia herbal es el uso de plantas para causar cambios de acuerdo con la Voluntad. Las plantas, al igual que las piedras preciosas y los metales, están asociadas con Poderes específicos: Planetarios y Elementa les. Cada una de estas sustancias tiene una tasa vibratoria que la alinea con una fuerza particul ar u otra. La tasa vibratoria de hierbas, metales y gemas está determinada por varios factores: forma estructural, densidad, composición química, etc. Los Poderes encontrados en las plantas s e determinan por el color, el aroma, la forma, el hábitat y otros factores. Las sustancias relacion adas usualmente tienen tasas vibratorias similares.

El poder de las hierbas es bastante fácil de acceder porque sus energías mágicas ya están presentes dentro de la materia orgánica de las propias plantas. Las hierbas pueden u sarse en tés, inciensos, saquitos, ungüentos, baños y aceites. Sin embargo, el estudiante que desee utilizar hierbas en la magia debe tener un conocimiento profundo de las propiedades de las plantas que pretende usar, porque algunas hierbas son venenosas y no deben ser i ngeridas ni frotadas sobre la piel. Sugerimos que el estudiante obtenga la Encyclopedia of Magical Herbs de Cunningham para aprender más sobre los usos adecuados de las plantas en la magia.



Árboles y Plantas

Correspondientes a los Planetas

Saturno	—	Hiedra, tejo, cicuta, belladona, amaranto, cáñamo, acónito[72]
Júpiter	—	Hisopo, higo, salvia, anís estrellado, nuez moscada, sasafrás
Marte	—	Pino, ajenjo, jengibre, ortiga, albahaca, rábano, acebo
Sol	—	Girasol, acacia, laurel, caléndula, azafrán, serbal, peonía
Venus	—	Rosa, mirto, saúco, geranio, jacinto, tomillo, regaliz
Mercurio	—	Mejorana, hinojo, mandrágora, alcaravea, eneldo, granada
Luna	—	Sauce, helecho lunar, loto, limón, gardenia, hongo, amapola

Correspondiente a los Elementos

Fuego	—	Ceniza, mostaza, cactus, pimienta, ajo, cebolla, cardo
Agua	—	La mayoría de los árboles frutales, plantas acuáticas, loto, melón, orquídea
Aire	—	Palma, muérdago, diente de león, menta, lavanda, vara de oro
Tierra	—	Roble, ciprés, cereales, papa, nabo, algodón, pachulí

Espíritus de las Plantas y la Naturaleza

NINFAS: En la mitología griega, las ninfas son un grupo de Espíritus de la naturaleza que habitan las plantas, árboles, el agua, etc. Existen muchos tipos de ninfas, pero todas suelen ser descritas como doncellas hermosas. Las ninfas del bosque, también conocidas como dríades, vivían dentro de los árboles y eran las compañeras del dios de la naturaleza Pan en la danza, la música y los juegos placenteros. De las otras ninfas, las náyades presidían arroyos y fuentes, las oréades vivían en montañas y grutas, las nereidas residían en el mar, mientras que las napaeas, auloníades, hilaeoras y alsaeidas habitaban los bosques y valles. Estos últimos tipos de ninfas eran inmortales, pero las ninfas del bosque no lo eran. Su existencia dependía de la de los árboles. En tiempos griegos era un acto profano destruir un árbol sin sentido, y uno que podía resultar en un castigo severo. Coronadas con hojas de roble, las dríades eran responsables del bienestar de los árboles, a menudo bailando alrededor de los sagrados robles, protegiéndolos con hachas. Ciertas dríades, conocidas como hamadríades, estaban aún más estrechamente relacionadas con los árboles, de los cuales formaban una parte esencial.

SÁTIROS y SILENOS: Estos Espíritus a menudo se confunden entre sí. Los sátiros (equivalentes a los faunos romanos), eran deidades de los bosques, campos y montañas. Eran un tipo de genios masculinos del bosque que se creía eran hermanos de las ninfas. Los sátiros eran representados como mitad hombre, mitad cabra, con orejas puntiagudas y pequeños cuernos brotando en sus cabezas. La mitad inferior de sus cuerpos terminaba con las piernas, pies y cola de una cabra. (Pan, el dios de los bosques, pastor y rebaño, a menudo era confundido

Pan y el Olimpo

[72] Muchas de estas plantas son venenosas.

Cernunnos

con los sátiros, debido a su apariencia física compartida.) Los sátiros disfrutaban persiguiendo a las ninfas y se sentían atraídos por la búsqueda del placer. También eran los compañeros fieles del dios Dionisio.

Los SILENOS eran genios rurales de manantiales y ríos cuyo nombre parece significar "agua que burbujea al fluir". A diferencia de los sátiros, cuyos cuerpos derivaban de cabras, los cuerpos de los silenos derivaban de caballos, un animal simbólico del agua. Poseían orejas, cola y pezuñas de caballo.

PAN: El dios griego de los bosques y selvas, Pan también es el dios de los rebaños y lugares salvajes. Se le representa con los cuernos, ancas, piernas y pezuñas de una cabra. Este dios a menudo lleva la siringa o flautas de pan.

FLORA: La diosa romana de la primavera y la vegetación.

CERNUNNOS: El dios celta cornudo y dios Padre universal. Usualmente se le muestra como un hombre con cuernos de ciervo, llevando un anillo dorado en el cuello y sentado con las piernas cruzadas. A veces Cernunnos es representado con tres cabezas. En ocasiones está acompañado por una serpiente cornuda y un ciervo.

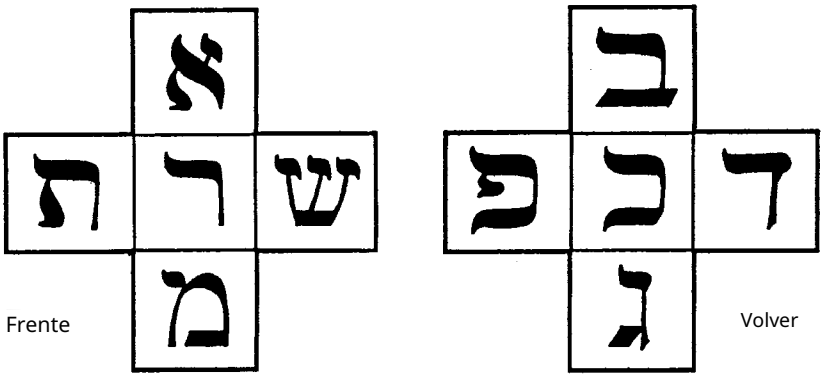
SECCIÓN 9: Insignias de Admisión y Diagramas

La Cruz Cúbica Griega Sólida es la Insignia de Admisión para el 32º Camino de Tau en el grado de Theoricus. Está compuesta por veintidós cuadrados externos que se refieren a las veintidós letras del alfabeto hebreo. La cruz es un emblema de los poderes equilibrados y balanceados de los Elementos a través de las fuerzas representadas por las letras hebreas. En el frente de la cruz están las letras hebreas que corresponden a los cuatro Elementos: Aleph-Aire, Shin-Fuego, Mem-Agua y Tau-Tierra. En el centro está la letra Resh, que se atribuye al Sol.

En la parte trasera de la cruz están las letras hebreas que representan los Planetas restantes (excepto Resh-Sol y Tau-Saturno). Son: Beth-Mercurio, Peh-Marte, Gimel-Luna, Daleth-Venus con Kaph-Júpiter en el centro.

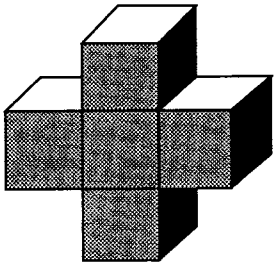
Los tres lados restantes del brazo Aleph-Aire contienen las letras correspondientes a Libra (Lamed), Acuario (Tzaddi) y Géminis (Zayin). Los lados del brazo Shin-Fuego están cubiertos por las letras que se refieren a Aries (Heh), Leo (Teth) y Sagitario (Samekh). El brazo Mem-Agua incluye las letras atribuidas a Cáncer (Cheth), Escorpio (Nun) y Piscis (Qoph). Los lados del brazo Tau-Tierra incluyen las letras correspondientes a Capricornio (Ayin), Tauro (Vav) y Virgo (Yod).

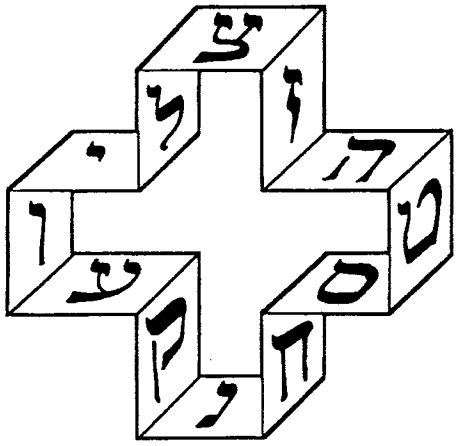
La Cruz Cúbica combina el simbolismo de los Elementos equilibrados con las veintidós letras (los poderes de las Tres Madres, los siete Planetas y los doce Signos Zodiacales) para enfatizar las fuerzas eternas que están detrás de los Elementos básicos del universo físico.



Frente

Volver





La Cruz Cúbica Griega Sólida

El Caduceo de Hermes es la Insignia de Admisión que otorga al candidato la entrada al templo de Yesod.

La leyenda dice que Hermes-Toth, el dios de la Sabiduría, intervino en una pelea entre dos serpientes que luego se enrollaron alrededor de su varita. En la antigua Mesopotamia, las serpientes entrelazadas eran un símbolo del dios que curaba todas las enfermedades. La asociación del Caduceo con los poderes de la curación se trasladó a la cultura griega y aún se conserva hoy en los emblemas médicos.

El Caduceo es una representación explícita de las mismas energías ocult as dentro de la varita y el lamen del Keryx. Una forma del Caduceo es la de l as Tres Letras Madre colocadas una sobre otra en orden descendente así: Shin , Aleph, Mem.

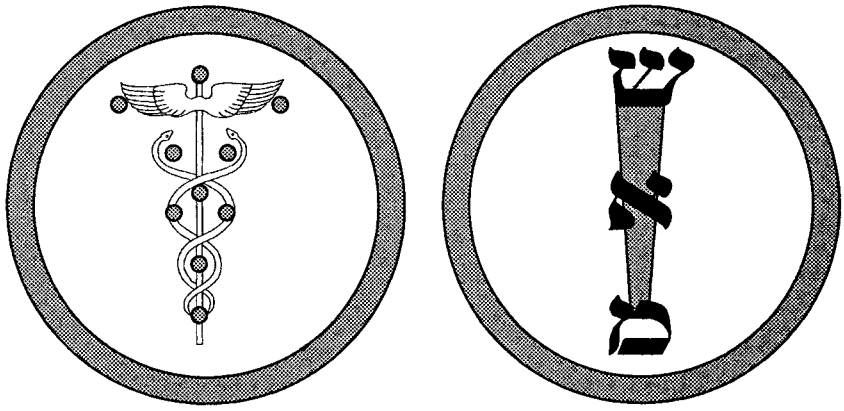
El Caduceo tiene otro significado en el Árbol de la Vida. El punto superior de la varita descansa sobre Kether, y las alas se extienden hacia Chokmah y Binah, completando así los tres Supernales. Las siete Sephiroth inferiores son tocadas por las serpientes cuyas cabezas descansan sobre Chesed y Geburah. Las alas y la parte superior de la varita forman la letra hebrea Shin, el símbolo del Fuego. Las partes superiores de la serpiente forman la letra Aleph (Aire), mientras que las colas forman la letra Mem.

Los animales son las serpientes gemelas de Egipto y las corrientes de la Luz astral. La serpiente a la izquierda es Nekhebet, mientras que la de la derecha es Uatchet. En conjun to, el Caduceo representa las fuerzas equilibradas de la Luz Eterna que trabajan invisiblement e en la oscuridad.

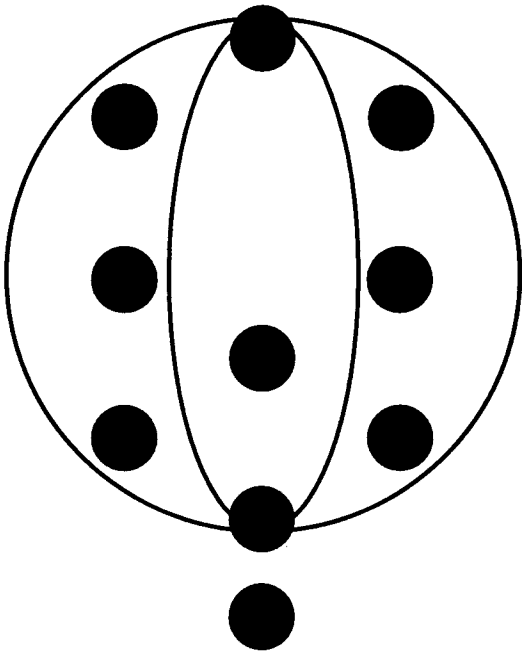
La Espada Llameante con los Querubines. Este diagrama fue explicado previam ente en el grado Zelator. (Consulte el Capítulo Dos y la Lámina 1.)

La Serpiente de la Sabiduría muestra las Diez Sephiroth con todos los caminos conec tores numerados y rotulados, y la Serpiente serpenteando sobre cada camino. Alrededor de c ada Sephirah están escritos los nombres de la deidad, el Arcángel y el grupo angélico atribuid o a ella. Los veintidós caminos están unidos por la Serpiente de la Sabiduría. Esta

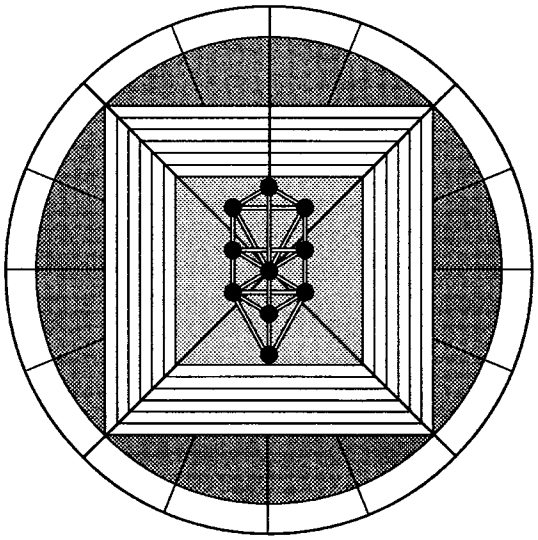
LA INSIGNIA DEL CADUCEO



Frente Volver



Luna en el Árbol de la Vida



El Jardín del Edén y la Ciudad Santa

une los caminos pero no toca ninguna de las Sephiroth, que están vinculadas por la Espada Llameante.

La Serpiente de la Sabiduría está formada por el orden natural de los veintidós caminos. Es la corriente ascendente de reflujo de energía que aspira hacia lo Divino (mientras que la Espada Llameante alude a la ráfaga de energía divina que desciende a la manifestación). La Serpiente también traza el camino de un iniciado en los misterios que aspira al Conocimiento Oculto. (Ver Lámina 2.)

La Llave del Tarot del Universo y el 32º Camino del Sepher Yetzirah están completamente descritos en el Ritual Theoricus. También se explican en la siguiente sección titulado "Trabajo Ritual para el Theoricus."[73]

Esto concluye la Conferencia de Conocimiento. Los exámenes sobre el ritual así como el material cubierto en esta sección se realizan al final de este capítulo.

CONFERENCIA ADICIONAL

La Luna y el Árbol de la Vida

Dado que se ha encontrado confusión respecto a los Pilares Derecho e Izquierdo de las Sephiroth en el Árbol de la Vida en relación con los lados derecho e izquierdo de un hombre, y en cuanto a las fases de la Luna, debe notarse:

Que en cada diagrama e imagen, el lado derecho del observador está junto al Pilar de la Misericordia—Chokmah, Chesed y Netzach; mientras que el Pilar de la Severidad está a la izquierda del observador. Sin embargo, cuando aplicas el Árbol de la Vida a ti mismo, tu lado derecho, brazo y pierna representan el lado de la Fuerza y Severidad, Binah, Geburah y Hod, y tu lado izquierdo se refiere al Pilar de la Misericordia. Así que cuando miras un diagrama, estás viendo, por así decirlo, a un hombre que te enfrenta, de modo que tu lado derecho está frente a su lado izquierdo. Su lado Misericordioso forma el Pilar derecho frente a ti, por lo que es como si te miraras en un espejo.

Así como el hombre te mira, también la Luna te mira y por eso dices que la Luna en su aumento está en el lado de la Misericordia, el pilar derecho de las Sephiroth; y en su disminución, el creciente está en el Pilar izquierdo de la Severidad.

Un diagrama, entonces, es una imagen de un Hombre o la Luna que te enfrenta. Los pilares del templo son similares:

Pilar Negro	Severidad	Izquierda	Norte
Pilar Blanco	Misericordia	Derecha	Sur
Pilar Negro	Boaz	Stolistes	
Pilar Blanco	Jachin	Dadouchos	

Es decir, el Pilar blanco de Misericordia o Jachin está a tu mano derecha cuando te acercas al Altar desde el Oeste y desde el Hieros. (Ver Crónicas II. iii, 17.)

---

73 De The Golden Dawn de Regardie.

Y llama al Nombre a la derecha (de quien entra) Jachin, y al Nombre a la izquierda, Boaz.

Ahora Boaz = Fuerza, Severidad, Binah, Pilar Negro; y Jachin = Pilar Blanco de la Misericordia.

Por lo tanto, al hacer la Cruz Qabalística sobre tu pecho es correcto tocar la Frente y decir Atah-Tú eres; el Corazón-Malkuth; Hombro derecho-ve-Geburah; ho mbro izquierdo ve-Gedulah, y con los dedos entrelazados sobre el pecho decir, Le Olam Amén!

Trabajo Ritual para el Theoricus

El Theoricus debe construir todos los siguientes emblemas talismánicos para ayudar en la meditación y el ritual. Estos emblemas deben pintarse de violeta sobre amarillo.

- El sigilo del Aire Elemental
- El sigilo de la Luna
- El sigilo de Libra
- El sigilo de Acuario
- El sigilo de Géminis

Los siguientes símbolos deben pintarse de negro sobre blanco:

- El pentagrama y el pentágono
- El número Nueve
- El número Cinco
- La letra Tau
- El sigilo de Saturno
- El nombre Shaddai El Chai en hebreo
- El eneagrama y el eneángulo

Los siguientes símbolos deben pintarse de plata sobre azul-violeta:

- Una media luna
- Los símbolos para cada una de las fases de la Luna

MEDITACIÓN

para el 2 = 9 grado de Theoricus74

Que el Theoricus practique la Respiración Lunar, mientras dice mentalmente la palabra AUM: (La respiración lunar es solo a través de la fosa nasal izquierda.)

Que medite sobre los crecientes creciente y menguante, mientras visualiza un cre ciente plateado sobre un fondo índigo.

Que ahora llame ante su mente los Signos de la Triplicidad Aérea II 2 M y encerrado en estos, medite sobre los números nueve y cinco y con ello la forma del Pentagrama y Pentángulo.

Que ahora se eleve en la imaginación por encima del mundo mineral hacia el mundo de los árboles y flores y se identifique con amor y simpatía con los Poderes de los Elementos que están detrás de estos.

Que se dé cuenta del mundo mental donde la mente gobierna sobre la materia, y que medite sobre las ideas de apariencia y realidad.☒

RESPIRACIÓN RÍTMICA

Como se indica en el Ritual de Neófito, "La letra 'H' es nuestra forma de representar la aspiración o respiración griega antigua, y la respiración es la evidencia de la Vida." Una vez que se hayan aprendido los procedimientos de conciencia corporal y relajación, se deben dominar las técnicas de respiración rítmica. Los ejercicios anteriores deberían haber mostrado al estudiante el hecho de que la mayoría de nosotros tenemos una gran cantidad de tensión en nuestros cuerpos. Esta tensión puede inhibir la respiración adecuada. La respiración incorrecta puede de hecho privar a uno de vitalidad y fuerza vital. Uno de los objetivos de la respiración rítmica es eliminar la tensión neuromuscular del cuerpo, mejorando así la vitalidad y energía física y mágica.

Si la respiración es realmente la evidencia de la vida, entonces el iniciado debe proceder con la idea que la vida del universo existe en todas partes y de hecho impregna la atmósfera que nos rodea. La respiración rítmica se basa en el precepto de que la vida es el principio activo en el mismo aire que respiramos, y nosotros como seres mágicos podemos aprovechar esta vitalidad omnipresente.

---

74 De The Golden Dawn de Regardie.

Este ejercicio debe practicarse en períodos fijos de tiempo cada día. Dos veces al día es lo mejor, y no más de diez minutos por sesión. No fuerce la respiración; todo esfuerzo debe ser suave y sin prisas. Todo el proceso debe ser simple y agradable.

A medida que los pulmones se sincronizan con el ritmo, gradualmente lo comunican al resto del cuerpo. En poco tiempo se sentirá que todo el cuerpo vibra con la cadencia, instilando así una poderosa corriente de energía espiritual en el cuerpo y la mente.

Además de esto, la respiración rítmica es una disciplina que entrena la Voluntad del individuo. Muchos estudiantes quisieran saltarse ejercicios tan simples pero laboriosos como este, deseando lanzarse directamente a trabajos más avanzados. Se requiere perseverancia y determinación para cumplir con el currículo presentado aquí. Es precisamente este tipo de ejercicio el que enfrenta al estudiante contra su propia inercia e indolencia. Quienes persistan se beneficiarán enormemente a largo plazo.

La Respiración Cuádruple explicada en el Capítulo Uno es un excelente ejemplo de una técnica de respiración rítmica. El Theoricus ahora puede ampliar este método agregando ciertas visualizaciones:

Inhalar	—	Luna Creciente
Retención completa	—	Luna Llena
Exhalar	—	Luna Menguante
Retención vacía	—	Luna Nueva

El estudiante puede desear experimentar con varias visualizaciones cuádruples diferentes: los cuatro cuartos del día (amanecer, mediodía, atardecer, medianoche), las cuatro estaciones del año, los cuatro Elementos, los cuatro Mundos Qabalísticos, las cuatro letras del Tetragrámaton, etc., la lista continúa.

Es esencial que, sea cual sea el ritmo que el estudiante elija, ya sea la Respiración Cuádruple, un conteo de diez tiempos, o cualquier otro, la práctica se mantenga durante los diez minutos prescritos. El ritmo en sí es responsable de la asimilación de la energía vital desde el exterior, y del aumento del poder de vida divina en el interior.

Podría ser útil en las etapas iniciales de aprendizaje emplear un metrónomo eléctrico conectado a un temporizador. Este puede ajustarse a la duración correcta de la sesión de práctica, el volumen y la velocidad del ritmo.

LA RESPIRACIÓN PURIFICADORA

Este ejercicio simple es una extensión de la respiración rítmica y debe ser empleado al final de todas las meditaciones.

Inhala profundamente y mantén el aire durante unos segundos. Luego frunce los labios, dejando so lo una pequeña abertura en la boca. Exhala el aire con fuerza a través de la boca, forzando gradual mente y lentamente la salida del aire por la pequeña abertura en los labios hasta que todo el aire se haya expulsado.

Relájate un momento mientras mantienes el equilibrio del aire, luego repite. Esto pro vocará un rebote automático del pecho cada vez que la exhalación se complete de es ta manera. Repite esta técnica durante un largo período hasta que pueda ejecutarse con facilidad y sin incomodidad.

CONSCIENCIA MENTAL

La Sephirah Yesod se atribuye al tercer mundo cabalístico de Yetzirah, el mundo for mativo del Aire primordial. Este es el mundo del plano astral y de las imágenes subc onscientes. En el grado Theoricus, se anima al estudiante a elevar el nivel de concie ncia del cuerpo a la mente. El ejercicio empleado para este propósito es una forma de "asociación libre" utilizada por los psicoterapeutas. Se realiza simplemente dejando que la mente divague libremente sin obstrucciones.

Establece un tiempo predeterminado para la sesión de antemano y usa un reloj alarma o temporizador. (Veinte minutos o media hora es apropiado.) Al final de la práctica, detente inmediatamente para mantener la disciplina.

Sitúate cómodamente en una silla recta con una almohada para la parte posterior de la ca beza. Mantén la espalda recta, las rodillas juntas, los ojos cerrados y las manos en el rega zo. Se debe preparar una grabadora para registrar toda la sesión.

Sentado en la posición descrita, articula con calma cualquier pensamiento, idea, re cuerdo o sentimiento que surja, hacia el micrófono. Habla indiscriminadamente, si n planear lo que dirás a continuación. Al final de la sesión, reproduce lo que se h a grabado.

Esta práctica le dará al estudiante una buena idea de los contenidos ocultos dentro de la psique. Parte de ello puede parecer impactante para el estudiante que no siempre ha sido mentalmente "honesto" consigo mismo.

El estudiante puede experimentar la apertura de una compuerta de sentimientos o pensamientos repri midos que han sido censurados durante años. Sin embargo, el simple acto de tomar conciencia de est os pensamientos ocultos es parte del proceso de poder aceptarlos. La presión mental y los conflictos in ternos causados por estos pensamientos reprimidos eventualmente desaparecerán, junto con el nú- mer o de "interrupciones" en la concentración.

Este método de conciencia mental debe practicarse continuamente mientras el estudiante esté en el grado de Theoricus. Debe practicarse al menos hasta que el shock y la ansiedad que usualmente se encuentran al reconocer los pensamientos perturbadores hayan desaparecido completamente. Lo más importante de este ejercicio es que no debe haber crítica, juzgamiento ni autodesprecio respecto a cualquier cosa que pueda surgir durante la sesión. Tus pensamientos son parte de ti, al igual que tu brazo o tu pierna. Son simplemente partes infantiles de ti mismo que necesitan entrenamiento. Con tiempo y disciplina, las ener- gías de estas porciones juveniles de la psique pueden dirigirse hacia objetivos superiores.☒

CONCIENCIA DEL HABLA

Durante el transcurso de una semana, sé consciente de todo lo que dices. Examina el pensamiento que está detrás de todo lo que dices.

Durante la semana siguiente, elige una hora específica cada día (la misma hora cad a día) y mantén un período de silencio total sin hablar (un "voto de silencio" tempo ral, si quieres).

Durante una semana, no digas nada que sea un juicio de valor negativo. Durante la semana siguiente, abstente de hacer declaraciones de juicio de valor positivo.

Durante una semana intenta sustituir la palabra "Tú" por "eso". Durante la semana siguiente intenta sustituir la palabra "eso" por la palabra "yo".☒

UN EJERCICIO SIMPLE DE ADIVINACIÓN CON CARTAS

Utilice las cartas ESP obtenidas en el grado de Neófito para realizar este ejercicio. Asigne los siguientes significados a las imágenes simples de las cartas:

CUADRADO: Tierra—sólido, manifestación, encarnación física. Entorno material. Finalización. También terco y lento para actuar. Resistente al cambio.

CRUZ: Fuego—Energía dinámica, fuerza activa, iniciadora y estimulante. Comienzo de las cosas. Movimiento. Principio masculino. También impulsivo y con poca resistencia.

ONDAS: Agua—Impulso creativo, pasivo, fertilidad, instintos, pasiones, emociones, ciclos. Principio femenino. También inestable y falto de iniciativa o razón.

CÍRCULO: Aire—Intelectual, comunicativo, adaptable, cambiante, mediador, reconciliador. Asuntos de salud. También indeciso e insensible.

ESTRELLA: Espíritu—Principio divino, guía espiritual, fuerza interior. Iluminación desde dentro. Inspiración o asistencia divina.

Con estos significados en mente, baraja las cartas y formula una pregunta. Coloca tres cartas y guarda el resto. (La primera carta es la central. La segunda carta se coloca a la derecha de la primera, y la tercera carta se coloca a la izquierda de la primera.)

La carta 1 representa las influencias inmediatas sobre el asunto de la pregunta. La carta 2 se refiere a las influencias pasadas que han moldeado el asunto. Y la carta 3 simboliza la finalización del asunto o las influencias necesarias para resolverlo.

Ten en cuenta que pueden salir dos o tres cartas del mismo Elemento que servirán para fortalecer las cualidades elementales mostradas. También recuerda que Fuego y Agua son fuerzas opuestas, al igual que Aire y Tierra. El Aire es compatible con Agua y Fuego, mientras que el Fuego es compatible con Aire y Tierra. Las cartas compatibles se fortalecerán entre sí, mientras que las cartas opuestas se debilitarán mutuamente y tenderán a enfatizar los aspectos negativos de los Elementos.☒

UNA MEDITACIÓN SOBRE LAS PARTES DEL ALMA

Para esta meditación, el Theoricus necesitará una túnica negra, nemyss y la Varita Exterior de Doble Poder. También debe tener a mano una baraja de Tarot. Antes de la meditación, retire las siguientes cartas de la baraja de Tarot: El Loco, El Mago, La Emperatriz, La Templanza y La Luna.75 Ponga el resto de la baraja aparte.

Realice un rito de relajación. Con la varita, realice el LBRP.

Coloque las cartas en el altar, o en el suelo frente a usted si desea estar sentado. Las cartas deben disponerse así: la carta más alejada (la más oriental) de usted será El Loco, debajo de esta habrá dos cartas: El Mago y La Emperatriz, a la derecha e izquierda respectivamente. Debajo de ellas está La Estrella. La carta final, La Luna, está en la parte inferior, más cercana a usted.

75 Consulte el Capítulo Cuatro para obtener información adicional sobre estas cartas.

Vea las cartas frente a usted como representaciones de las partes del Alma. Yechidah, Chiah, Neshamah, Ruach y Nephesh. (Su propio cuerpo físico representa el G'uph.) Contemple las cartas por unos momentos, observando su simbolismo y colorido.

Cierre los ojos y comience a respirar rítmicamente al modo de la Respiración Cuádruple. Continúe respirando de esta manera durante unos minutos antes de proceder con la siguiente visualización:

Imagine la carta de El Loco en el ojo de su mente. Esta es la carta elegida para representar el Yechidah, centrado en Kether. La Clave 0 del Tarot (también llamada el Espíritu del Éter) se atribuye a Aleph (la primera letra hebrea), que indica unidad absoluta. La inocencia infantil de El Loco representa una proximidad extrema a lo No Manifestado; es el comienzo absoluto de todas las posibilidades, incluida la esencia raíz misma de la naturaleza espiritual. Este es un glifo del Verdadero Ser Inmortal. Contemple estas ideas durante unos minutos antes de continuar.

Visualice la carta de El Mago frente a usted. La Primera Clave del Tarot ha sido seleccionada para representar el Chiah, ubicado en Chokmah. El Mago o Mago del Poder es una extensión de El Loco. El Mago tiene la capacidad de actuar sobre esos pensamientos creados por El Loco. Representa la Verdadera Voluntad y el impulso inquisitivo de llegar a ser más que humano. Dedique un tiempo a contemplar estas ideas.

Imagine la carta de La Emperatriz frente a usted. La Tercera Clave del Tarot ha sido elegida para representar el Neshamah, situado en Binah. La Emperatriz simboliza la Verdadera Aspiración del Alma o estado supremo de conciencia—un amor universal superior—el poder intuitivo que conecta a la humanidad con lo Divino. Ella es la Clave para la formación y unificación del universo. Medite sobre estos conceptos durante unos momentos.

Visualice estas tres cartas juntas como representativas generales de las aspiraciones más elevadas del Alma. Juntas, comprenden el "Superyó", el "Sobrealma" o la parte divina de nosotros que es eterna. Como grupo, todas estas diversas partes del mayor Neshamah pueden visualizarse concentrándose en la carta del Tarot de La Emperatriz, la porción de la Tríada que está más cercana a nuestra conciencia.

Imagina la carta de la Templanza en el ojo de tu mente. Esta carta ha sido elegida para representar al Ruach, ubicado en las cinco Sephirot desde Chesed hasta Yesod, pero centrado en Tiphareth. El Ruach simboliza una etapa intermedia entre las porciones más altas y más bajas del Alma, donde se pone en funcionamiento el poder ético para distinguir entre el bien y el mal. Esta parte consciente de nuestro ser (intelecto o ego) es la mente y las facultades de razonamiento donde la humanidad es capaz de transformar pensamientos en acciones. La carta de la Templanza alude a un intercambio consciente de energías entre derecha e izquierda, masculino y femenino, y también entre los estados superiores e inferiores de la conciencia. Por lo tanto, es un canal importante de

comunicación entre estos diversos aspectos del Alma y de la conciencia misma. Reflexiona sobre esto por unos momentos antes de continuar.

Imagina la carta de La Luna frente a ti. Esta carta ha sido seleccionada para simbolizar el Nephesh, centrado en Yesod. La Llave de la Luna representa tanto la mente subconsciente como el astral inferior, lleno de fantasmas e ilusiones. También es una carta que representa la sexualidad, los deseos, las ansias y los instintos. Esto corresponde con el yo sombra del Alma equivalente a la vitalidad animal y los instintos primarios. Medita sobre esto.

Embellece mentalmente el simbolismo de las cartas en cada ciclo rítmico. Siente la energía de cada imagen hasta que se conviertan en escenas animadas que se mueven dentro de tu imaginación, procediendo del Nephesh al Yechidah y, a la inversa, del Yechidah al Nephesh en una progresión alterna. A medida que la semejanza de una carta se fusiona con la de la siguiente, observa cómo las energías fluyen unas hacia otras. También imagina la Luna subconsciente, el Nephesh, recogiendo y reflejando impresiones que estimulan el Ruach representado por la Templanza—el aspecto consciente y decisorio del Alma. El Ruach transmite esto conscientemente al Neshamah o Alma Divina. Esto provoca el descenso del Neshamah, simbolizado por la Emperatriz, en todas las partes del Alma, trayendo consigo una conciencia del Ser Divino. Continúa esta meditación por un corto tiempo.

Después de pasar algún tiempo en las visualizaciones, vuelve a la conciencia normal.

Enfréntese al Este y diga: "A ti, Tetragrámaton, se te atribuye el Reino, el Poder y la Gloria. Por los siglos de los siglos, Amén."

Cierra la meditación realizando la Cruz Cabalística.

El 32º Camino de Tau

El Sepher Yetzirah o Libro de la Formación describe el 32º Camino como "La Inteligencia Administrativa, y se llama así porque dirige y asocia los movimientos de los siete Planetas, dirigiéndolos a todos en sus propios cursos adecuados." Esto se debe a que el 32º Camino conecta Malkuth (la Tierra) con las energías equilibradas de los siete Planetas, representados por el hexagrama en el Árbol de la Vida (de Yesod a Daath). El hecho de que se describa como la "Inteligencia Administrativa" muestra que el Espíritu debe ser el Poder director detrás de la operación de todos los siete Planetas y sus atributos correspondientes en el vehículo humano.

El 32º Camino conecta el mundo físico de Malkuth con Yesod, el reino subconsciente universal y el plano astral que forma la base de la existencia material. Es un pasaje del reino material al plano astral; un portal que conduce de la experiencia sensorial al examen interior. Este Camino es el punto en el que el estudiante comienza a explorar el Árbol de la Vida así como su

la propia constitución interna. El simbolismo del 32º Camino implica un descenso al Inframundo o mente subconsciente. Este viaje a los reinos "desconocidos" de la mente incluye el análisis de miedos ocultos y "demonios" personales autoimpuestos, además de un ascenso a una nueva conciencia de un estado superior de consciencia. Estas sombras y fantasmas creados por uno mismo deben ser tratados suficientemente antes de que se realice cualquier progreso espiritual adicional.

La 21ª Llave del Tarot conocida como El Universo se atribuye a este Camino. El Título Mágico de esta carta es "El Gran Uno de la Noche del Tiempo." Otros símbolos asociados con este Camino incluyen la letra hebrea Tau, el Planeta Saturno (que también se refiere al elemento Tierra), la estrella de siete puntas o heptagrama, los Querubines, los cuatro Elementos y los doce Signos del Zodíaco.

La letra Tau significa "cruz," que no solo se refiere a una cruz en forma de T, sino también a la cruz de cuatro brazos de los Elementos que se materializan en Malkuth. Esta cruz también alude a los Elementos internos de la psique del iniciado que atraviesa un intenso proceso de introspección en los grados del Orden Exterior. Al entrar en este Camino, el estudiante está completamente inmerso en un proceso Alquímico que comenzó en el grado Zelator—el de la separación en las diversas partes componentes de la mente. Esto también puede compararse con un sistema alimentario de la psique humana, separando lo grosero de lo refinado, expulsando impurezas y reorganizando (cohobando) lo que queda, justo como en la Alquimia.

No debe olvidarse que este es también un Camino de comienzos. Las letras Aleph y Tau significan el principio y el fin, tal como A a Z, o Alfa y Omega. Y como en muchas cosas en la Qabalah, el fin de una cosa es el comienzo de otra. Al estudiante en el Camino de Tau se le presentan por primera vez todas las herramientas necesarias para un mayor crecimiento. Los Elementos, Planetas y Signos presentados en la carta El Universo son de hecho las llaves de todo el universo, que deben usarse inteligentemente para atravesar con seguridad las maravillas del cosmos. Lo que se encuentre a partir de este Camino tiene su base en qué tan bien se aprendan las lecciones del 32º Camino. En muchos sentidos, este Camino resume toda la enseñanza Qabalística —que el equilibrio y la discriminación son esenciales para escalar con éxito el Árbol de la Vida.

UN VIAJE POR EL 32º CAMINO DE TAU

Para este ritual, el Theoricus necesitará la túnica, el nemyss, las sandalias rojas, la Cruz Cúbica y la Varita Exterior de Doble Poder. El templo debe estar dispuesto como en la Apertura del grado 29 =[76]. Sobre el altar debe estar el Arcano Mayor del Tarot El Universo. Se debe preparar un lugar cómodo para sentarse y meditar al Oeste del altar.

---

76 De nuestro libro Secretos de un Templo de la Golden Dawn.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la varita, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Ve al oeste del altar. Con el extremo blanco de la Varita del Doble Poder, traza una gran letra TAU sobre la carta del Tarot. Visualízala en azul violeta (índigo). Entona el nombre de la letra dos veces. Da al Neófito las Señales hacia la carta. Deja la varita a un lado y toma la Cruz Cúbica en tu mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela, considera todo su significado y simbolismo. Da la Señal del Zelator. En este punto puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del entorno de la habitación. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth, mientras comienza el viaje:

Desde la completa oscuridad, aparece una luz tenue que te permite percibir tu entorno. Estás en medio de un gran templo con diez lados. El suelo está dividido en baldosas blancas y negras. Las paredes están construidas con grandes ladrillos de barro. Grandes columnas de roble sostienen el techo, que es de cristal de roca puro. En el lado sur del templo hay un gran hogar rugiente, cuyo fuego calienta el aire frío dentro del templo. Detrás de ti, al oeste, hay una gran fuente de mármol esculpido en forma de un águila con un pez en sus garras: el agua brota de la boca de ambas criaturas. En la parte norte del templo hay dos enormes piedras usadas para moler trigo. Un buey negro está atado al antiguo molino, girándolo lentamente mientras aplasta las cáscaras del grano. Al este del templo, hay un gran brasero con incienso ardiendo. El aroma de la Ditánide de Creta llena el aire. En el centro del templo se encuentra un altar negro tallado en roble macizo. Está cubierto por un paño dividido en los cuatro colores de Malkuth: citrino, rojizo, oliva y negro. La parte superior del altar es blanca, y sobre ella hay una llama brillante y ardiente.

Acercándote a la luz, entonas el Nombre Divino de este templo, Adonai ha-Aretz. La llama arde intensamente mientras lo haces. Luego entonas el nombre del Arcángel que gobierna las Fuerzas de esta esfera, Sandalfón. Después vibras el nombre del orden angélico que opera en Malkuth, los Ashim, las Almas de Fuego. Brasas resplandecientes danzan alrededor de la llama central del altar. Finalmente, vibras el nombre del templo mismo, Malkuth.

Dentro de las nubes giratorias de incienso, aparece una figura en el este. Apareciendo como una alta figura femenina con túnicas de citrino, oliva, rojizo y negro está el arcángel Sandalfón con cabello oscuro y ojos marrones compasivos. Instintivamente, das la Señal del Entrante. Sandalfón responde con la Señal del Silencio. Ella habla:

"Has entrado en la Región Inconmensurable. Este lugar se llama THRAA, La Puerta. Es la Puerta de la Justicia, La Puerta de la Vida y la Puerta de la Muerte. La Puerta

de las Lágrimas, y la Puerta de la Oración. Es la Puerta del Jardín del Edén y la Puerta de la Hija de los Poderosos. ¿Por qué Señal has entrado aquí?"

Respondes dando la Señal del Zelator. Ella pregunta por qué has venido a este lugar. Levantas la Cruz Cúbica.

Te enfrentas al Arcángel a través de la luz del altar, mientras te preparas para tu viaje por el Camino 32. Finalmente, Sandalfón se vuelve hacia el este donde hay una gran puerta de madera que antes estaba oculta por el humo del incienso. La carta del Tarot del Universo cuelga como un velo frente a ella. Sandalfón traza una cruz en el aire con su mano y el velo se parte. Ahora se ve claramente una gran Tau metálica en la pesada puerta de roble. El Arcángel se aparta después de mostrar el camino. Depende de ti abrir la puerta. Sin temor, te acercas y das la Señal del Theoricus. Sosteniendo la Cruz Cúbica, trazas con ella una gran letra Tau. La puerta se abre lentamente.

Más allá de la puerta, entras en un prado exuberante lleno de flores. Al norte hay montañas cubiertas de nieve y arroyos frescos que corren. Al sur hay un desierto bajo. Delante de ti, al este, el sol naciente se eleva sobre las colinas bajas y onduladas. Este es el camino que has elegido. Sandalfón lidera el camino.

El tiempo y el espacio parecen distorsionados como suele ocurrir en los viajes astrales. Pasas por muchos campos, granjas y aldeas, cubriendo vastas distancias en lo que parece un intervalo muy corto. La brisa es fresca contra tu piel, y hay un ligero aroma a estoraque en el aire.

El camino por el que avanzas conduce a la región montañosa que tiene menos árboles que la pradera herbácea que había antes. La arcilla bajo tus pies ha dado paso a un suelo arenoso. El aire es más cálido y aquí no hay brisa. El sendero lleva directamente a una ladera donde hay una caverna que se adentra en la tierra. A cada lado de la abertura de piedra irregular hay una columna tallada en roca sólida. La base de cada pilar está esculpida en forma de flor de loto, mientras que el capitel está moldeado en forma de granada. Frente a cada columna se encuentra una figura gigantesca y musculosa con cabeza de bestia. Sus cuerpos humanos están cubiertos por túnicas, pero el pelaje negro y las facciones puntiagudas de chacales sobresalen por debajo de sus nemes. La figura de la izquierda sostiene una gran espada, mientras que la figura de la derecha sostiene un bastón entrelazado con serpientes en una mano y una linterna roja en la otra.

Sandalphon te dice que continúes adelante. Hasta aquí te acompañará. Al acercarte a los guardias anubianos, ellos se lanzan hacia ti con un gruñido, cruzando sus armas para bloquear tu avance. "¿De dónde vienes?" exigen saber.

Respondes haciendo el Signo del Zelator y diciendo: "He entrado en la Región Inconmensurable. He pasado por la Puerta de la Vida y la Puerta de la Muerte. Busco recorrer el Camino de Tau que conduce entre los pilares desde el Reino hasta la Fundación."

"¿Con qué signos y símbolos venís?" preguntan.

Respondes permaneciendo en el Signo del Theoricus. "En el nombre divino de Shaddai El Chai; en la palabra Mem Heh y en este símbolo de la Sólida Cruz Cúbica Griega, que contiene el número divino, veintidós."

Los guardias gemelos retroceden. Anubis del Este con linterna y bastón, se vuelve para entrar en la cueva. Haces los Signos del Neófito y lo sigues.

Justo dentro de la entrada hay una pequeña antesala con un suelo de baldosas blancas y negras. Cuatro grandes estatuas aladas te miran sin emoción. Todas tienen cuerpos humanos, pero con cabezas diferentes. Una tiene cabeza de león. Otra tiene cabeza de águila. También hay un toro y, finalmente, la forma alada de un hombre. Pasas junto a estos silenciosos centinelas sosteniendo la cruz en alto sobre ti.

La luz del exterior de la cueva pronto se desvanece a medida que desciendes más y más profundo en la cueva. Anubis guía en silencio mientras la oscuridad se cierra. El suelo de la cueva es áspero y debes sentir cuidadosamente el terreno con tus pies para no tropezar. El techo se estrecha y a veces te ves obligado a agacharte. El camino serpentea de un lado a otro. A veces sientes que estás subiendo hacia la superficie nuevamente, solo para seguir a tu guía en otro rápido descenso. Has perdido el sentido de la orientación y aceleras el paso para alcanzar a Anubis y no perderte irremediablemente. La luz de su linterna hace que aparezcan sombras extrañas y siniestras en las paredes de la caverna. Voces de tu pasado vienen a burlarse de ti en este viaje: niños de la escuela llamándote nombres, adultos reprendiendo, compañeros diciéndote tus limitaciones. Todas las voces intentan disuadirte de adentrarte más en la cueva. "¡Vuelve!" advierten. "¡No puedes lograrlo!" "¡Es demasiado peligroso!" "¡Eres demasiado débil!" Sabes que las voces son meros ecos—fantasmas—arquetipos de tu propia mente que se inquietan ante la posibilidad de ser descubiertos. Los ignoras y sigues adelante.El oscuro viaje a través de la retorcida roca parece no tener fin.

Finalmente, una luz tenue adelante es una vista bienvenida. Tu guía te conduce a una gran cámara donde el olor a aceite quemado de las antorchas llena la habitación. Las paredes y el suelo son simples y parecen haber sido tallados completamente en roca sólida con herramientas simples. Desde un gran agujero oscuro en una pared de la habitación, un lento flujo de agua llena una cana leta tallada en el suelo y fluye hacia la pared opuesta. Allí fluye bajo una enorme puerta de piedra. Un pequeño número de seres están en la habitación contigo. Simios con collares de joyas sostienen las cuerdas que están atadas a los dos lados de la gran puerta. Muchos seres celestiales con cabezas tanto humanas como animales pueden verse llevando todo tipo de comida, incienso, armas, bastones, joyas, frascos de perfume y más. También hay algunos hombres y mujeres con todo tipo de vestimenta egipcia—algunos con finas ropas de seda y otros con túnicas simples. Todos en la habitación parecen estar esperando algo.

"Este es el Arrit," te dice Anubis, "la antesala del Tuat—el Inframundo. Aquí es donde guío a las Almas de los muertos. Aquí también es donde el dios Sol muerto RA entra al Inframundo desde el Oeste—pues es un dios muerto cuando la oscuridad de la Noche domina el cielo. Este es también Amenet, el Lugar Oculto. Todos los reunidos aquí esperan la llegada de Ra. Las Almas de los muertos esperan ser permitidas para entrar en la Barca Sektet de Ra—para viajar con seguridad a través de los terrores del Tuat-y finalmente renacer con él en la Luz del Amanecer del cielo Oriental. ¡He aquí, es hora!"

La anticipación de la asamblea crece y es recompensada con la vista de dos largas filas de sacerdotes tirando de pesadas cuerdas. Finalmente, la larga proa de un barco

entra en la cámara desde el agujero oscuro en la pared. El barco, hecho de cañas, es ligero y esbelto. Thoth, el dios con cabeza de ibis de la Sabiduría, está en la proa para guiar la embarcación. En el centro de la nave hay un santuario donde el dios Sol está entronizado. Él tiene el cuerpo de un hombre con la cabeza leonado y los ojos penetrantes de un halcón. Un gran disco solar corona su nemes, y sostiene un anj en una mano y un bastón con cabeza de fénix en la otra. El escarabajo, Khepera, corona la figura como un halo. Pero el dios es viejo y tiene el palidez de la muerte.

El dios Horus está en la popa del barco como escolta. Ante esta maravillosa vista, un rugido de alabanza estalla de los reunidos en la cámara.

En el centro de la habitación, el barco se detiene y es abordado por las Almas que han estado esperando. Anubis te conduce a la embarcación. "Debes continuar tu viaje bajo la protección de Ra," te dice. "Debo regresar para guiar a los muertos. Ten valor. El Tuat está lleno de vistas tanto maravillosas como terribles. No temas y tu fuerza te sostendrá."

Desde el barco, se ofrece una mano. La tomas y subes a bordo, despidiéndote finalmente de Anubis, quien ya está de regreso a la superficie—la luz de su lámpara se balancea a través del túnel de la caverna. Encontrando un asiento con los otros pasajeros, te acomodas para el viaje. Los simios que viste antes tiran de las cuerdas que abren las grandes puertas de piedra que conducen al Tuat. Lentamente, la barca Sektet avanza y entra en el inframundo.

El lugar llamado Tuat es tan enorme que es difícil decir si está encerrado bajo la tierra o si existe en algún punto del espacio más allá de la tierra. El arroyo se ha ensanchado en un río en medio de un valle, a ambos lados del cual hay una cadena montañosa. Es un lugar ruidoso habitado por muchas criaturas. Bestias monstruosas hurgan en las orillas fangosas. Las Almas de los muertos están por todas partes, deambulando a lo largo de la orilla del río y nadando junto a la barca. A algunos se les permite subir a bordo, pero a otros se les niega la entrada, porque cada Alma debe pasar un cierto tiempo en el inframundo antes de reingresar a la tierra de los Vivos.

La nave continúa su viaje a través de las doce divisiones del Tuat, conocidas como las doce horas de la Noche. Pilares gemelos con guardianes serpientes marcan cada división. Aparecen tantas vistas increíbles que solo puedes sentarte y observar cómo los dioses luchan contra Espíritus hostiles, serpientes malvadas y cocodrilos. Hay grandes fosos de fuego que aparecen en medio del río. Espíritus hostiles acosan a los muertos que caminan por la orilla. También hay criaturas benevolentes y útiles cuyos cuerpos están formados por muchos animales diferentes. A veces parece que muchos dioses menores aparecen de la nada para tirar del barco hacia adelante con serpientes en lugar de cuerdas. Animales sagrados como toros, cobras aladas y babuinos se unen a las procesiones a través del Inframundo. Y en un momento, la gran diosa Isis aparece en el barco para pronunciar palabras mágicas que repelen a los enemigos de Ra.

En la sexta división del Tuat, la barca Sektet se detiene en un gran santuario de piedra coronado con puntas de lanza. En su interior, el dios Osiris está sentado en la cima de una escalera de nueve peldaños. Lleva una doble corona y sostiene en una mano un cetro y en la otra un anj, el símbolo de la Vida. Ante él hay una balanza y una compañía de dioses menores. La barca Sektet se detiene en homenaje al dios que reina

sobre el Inframundo—Osiris, quien juzga a los muertos. El Señor de la Vida, triunfante sobre la Muerte.

Después de dejar el santuario, el viaje continúa como antes, hasta que finalmente, la barca Sektet llega a la undécima división del Tuat—y a la undécima hora de la noche. En este punto, grandes fosas de fuego—cada una atendida por una diosa—aparecen frente a la barca, y la batalla entre dioses y demonios se vuelve decididamente más intensa. Las voces de tu pasado que antes te acosaban en la cueva regresan para molestarte ahora en este momento crucial. Pero ya has vencido sobre ellas con el conocimiento de que son meros arquetipos programados dentro de tu propia psique, que no desean perder su posición de prominencia dentro de tu mente. En este último esfuerzo desesperado por hacerte sentir débil, insensato y culpable, las voces están desesperadas en su intento de hacer que fracases en completar este viaje.

El dios Horus toma el mando de la nave y ordena que todos los demonios y enemigos de Ra sean consumidos en las llamas ardientes. Las diosas asistentes se aseguran de que se cumpla. En este punto, también tú envías a tus propios demonios personales a las llamas purificadoras. Las voces fantasmales se silencian. Un sentimiento de gran alivio y calma te invade, mientras la barca Sektet se desliza hacia la Duodécima Hora de la Noche.

Doce dioses, todos leales servidores de Ra, ahora tiran de la nave, que ya no navega por el río, sino por el vientre de una serpiente sagrada. En esta división sorprendentemente tranquila del Tuat, escuchas en un susurro, el nombre de la serpiente, "Ka-en-Ankh-neteru, la Vida de los dioses." El círculo del Tuat está cerca de su fin, pero hay una oscuridad total en las entrañas de esta serpiente. También hay una sensación de nerviosa emoción entre las Almas a bordo de la nave. Los horrores del Tuat son ahora pasado, y una gran transformación está a punto de ocurrir.

Al entrar la nave en la garganta de la serpiente, las enormes mandíbulas comienzan a abrirse. Más allá de ellas está el índigo del cielo nocturno, salpicado de estrellas. Mientras la barca se desliza por la lengua del animal, las estrellas y los Planetas mismos estallan en una canción de alabanza para el dios Sol renacido. Doce diosas tiran de la nave hacia el cielo. La barca Sektet de la noche ya no existe. Ahora es la barca Matet del Día navegando hacia la parte oriental del cielo. El propio Ra se ha transformado ante tus ojos. Ya no pálido y viejo, el dios brilla con la vida de la juventud. Su disco Solar ilumina el campo lejano en todas direcciones.

De las Almas afortunadas que han atravesado los terrores del Tuat en la nave de Ra, algunas son recompensadas con un nuevo nacimiento sobre la tierra, mientras otras permanecen en el cielo viajando a voluntad por el universo. Tú también te sientes renacido y fortalecido con el amanecer del sol sobre los cielos de la tierra. La hierba está húmeda y reluciente con el rocío matutino. Los humanos y animales abajo apenas comienzan a despertarse de su sueño y a realizar sus actividades diarias. Te das cuenta de que tu viaje por el Camino de Tau está llegando a su fin, pero para el dios Sol este viaje es un acontecimiento nocturno. En silencio, agradeces al dios por ayudarte a recorrer este camino. El calor del Sol te adormece en una meditación tranquila.

Cuando vuelves a abrir los ojos, ves que ha pasado un día entero mientras meditabas. Los últimos rayos de luz se desvanecen mientras la barca de Ra entra en el cielo occidental. Bajo la tierra, la nave vuelve a entrar en el oscuro Arrit, la antesala del Tuat. Este es el final de tu viaje a través del inframundo. Te das cuenta de que

volverás a recorrer este camino, quizás muchas veces. Sin embargo, sabes que el viaje ser á más fácil cada vez. Mientras el barco se desliza hacia la cámara, ves la forma familiar de Anubis, quien extiende su mano para ayudarte a bajar del barco. Con una última oración de agradecimiento a Ra, te das la vuelta y sigues al dios con cabeza de chacal a través del túnel serpenteante hasta la entrada de la cueva. Una vez que estás fuera de la cueva, Anubis se une a su gemelo y se pone de guardia en el umbral. Los saludas a ambos co n el Signo del Theoricus.

Sandalphon espera en el camino que conduce a Malkuth. Siguiéndola, vuelves a la Décima Sephirah. El Ángel sella la gran puerta de madera detrás de ti después de entrar en el templo. La llama sobre el altar es una vista bienvenida tras una aventura tan ardua. La gran chimenea, la fuente y las paredes de roble son muy familiares y reconfortantes. De pie ante el altar, participas de la llama sagrada unos momentos antes de salir del templo. Despidiéndote de Sandalphon, haces el saludo con el Signo de Proyección. Ella responde con el Signo del Silencio.☒

Trae tu ser astral de vuelta a tu cuerpo y hazte lentamente consciente de la habitación física que te rodea. No te levantes demasiado rápido.

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita.

Di: "Ahora declaro este templo debidamente cerrado"

UNA INVOCACIÓN AL ELEMENTO AIRE

Para el grado de Theoricus

Para este ritual, el Theoricus necesitará una túnica negra del Outer Order, un nemyss a ra yas negras y blancas, la Varita Exterior de Doble Poder. Sobre el altar debe haber una vel a amarilla, una rosa y uno o más de los emblemas talismánicos mencionados en la página 297. El templo debe estar dispuesto de acuerdo con el Salón Theoricus (como en la segu nda parte de la ceremonia de iniciación).

Relájese por unos momentos y realice la Respiración Cuádruple.

Diríjase al Noreste y diga: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Con el extremo negro de la varita, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

(Di la siguiente invocación:) Existe tal Fuego, extendiéndose a través de las ráfagas de Aire. O incluso un Fuego informe, de donde proviene la Imagen de una Voz. O incluso una Luz centelleante, abundante, girando, revolviéndose, gritando en voz alta.

Permanecer en el Este. Con el extremo blanco de la varita, traza el pentagrama menor de invocación. Clava la varita a través del centro de la figura y vibra, "¡YOD HE H VAV HEH!" Haz este mismo pentagrama e intona el mismo nombre en los cuatro cuartos, yendo del Este al Sur, Oeste y Norte. Regresa al Este. Di:

> En el Nombre Divino SHADDAI EL CHAI, abro este templo en el elemento Aire. ¡Que el Arcángel RAPHAEL mire con favor esta ceremonia! ¡Que el Ángel CHASSAN y el gobernante ARAL también estén presentes! He obtenido admisión a este templo a través de la Insignia del Caduceo de Hermes. ¡Escúchame! Soy uno que ha recibido el Título Místico de Poraios De Rejectis y el símbolo de RUACH. He sido traído de entre los Rechazados. Como Señor/Señora del 32° Camino, invoco los poderes del Aire para que sean testigos de mi esfuerzo espiritual. Concédeme el conocimiento del Elemento Aire y del Reino Astral, para que pueda obtener un Mayor Entendimiento de las Cosas Ocultas y así avanzar en la Gran Obra.

Circunvala el templo 3 veces, saludando con los Signos de Neófito al pasar por el Este.

Ve al Oeste y mira hacia el Este. Da la Adoración al Señor del Universo:

> ¡Santo eres Tú, Señor del Universo!
> ¡Santo eres Tú, a Quien la Naturaleza no ha formado!
> ¡Santo eres Tú, el Vasto y Poderoso! Señor de la Luz y de la Oscuridad!

Ve al Este y da el Signo Theoricus. Recita la Oración de los Sílfides:

> ¡Espíritu de Vida! ¡Espíritu de Sabiduría! Cuyo aliento da forma y retira la forma de todas las cosas: Tú, ante Quien la vida de los seres no es más que una sombra que cambia, y un vapor que pasa: Tú, que cabalgas sobre las nubes, y que caminas sobre las alas del viento.
>
> Tú, que exhalas Tu Aliento, y el espacio infinito se llena de vida: Tú, que inhalas Tu Aliento, y todo lo que viene de Ti, vuelve a Ti. ¡Movimiento Incesante, en Estabilidad Eterna, sé eternamente bendito! Te alabamos y te bendecimos en el Imperio Inmutable de la Luz Creada, de las Sombras, de los Reflejos y de las Imágenes—
>
> Y aspiramos sin cesar a Tu Brillantez Inmutable e Imperecedera. Que el Rayo de Tu Inteligencia y el calor de Tu Amor penetren incluso hasta nosotros.
>
> Entonces aquello que es volátil será fijado; la Sombra será un Cuerpo; el Espíritu del Aire será un Alma; el Sueño será un Pensamiento. Y no más

seremos arrastrados por la Tempestad, sino que sujetaremos las riendas de los Corceles Alados del Amanecer. Y dirigiremos el curso de la Brisa Vespertina para volar ante Ti.

¡Oh Espíritu de Espíritus! ¡Oh Alma Eterna de las Almas! ¡Oh Aliento Imperecedero de Vida! ¡Oh Suspiro Creativo! ¡Oh Boca que exhalas y retiras la vida de todos los seres, en el flujo y reflujo de Tu Palabra Eterna, que es el Océano Divino del Movimiento y de la Verdad!

Da el Signo Theoricus. Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la varita, dibuja el pentagrama menor invocador sobre la rosa. Deja la varita a un lado.

Inhala la fragancia de la rosa. Mientras participas de la rosa, medita en el emblema talismánico que has elegido durante un período prolongado. Tómate todo el tiempo q ue necesites para la meditación.

Realiza la Circunvalación Inversa. Luego ve al Este y di:

Ahora libero a cualquier Espíritu que haya podido ser aprisionado por esta cere- monia. Partid en paz a vuestros hogares y moradas. Id con las ben diciones de SHADDAI EL CHAI.

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita.

(Di:) Ahora declaro este templo debidamente cerrado.

Lecturas sugeridas

The Only Way to Learn Astrology, Volumes 1, 2, and 3 by Marion D. March and Joan McEvers. (Una excelente trilogía de libros que ayudará al mago a volverse competente en la comprensión de la ciencia de la Astrología.)

El libro completo de inciensos, aceites y brebajes de Scott Cunningham
(Nota: Escribe un informe sobre el libro. Intenta encontrar nuevas asociaciones de inciensos que creas que también podrían aplicarse a las Sephiroth.)

Enciclopedia de hierbas mágicas de Cunningham por Scott Cunningham
(Nota: Escribe un informe sobre el libro. Intenta encontrar nuevas asociaciones de hierbas que podrían aplicarse a las Sephiroth.)

La vida secreta de las plantas por Christopher Bird y Peter Thompkins
(Una mirada intrigante a los poderes ocultos de las plantas.)

"Imágenes del crecimiento en las artes herméticas," por Gareth Knight - publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 3: El arte de Hermes

Esbozos de la historia de la filosofía griega por Eduard Zeller

Puntos de partida de Porfirio hacia el Reino de la Mente: Una introducción a la filosofía neoplatónica de Plotino traducida por Kenneth Guthrie

Sobre los Misterios por Lamblichus

La Ciencia de la Respiración por Yogi Ramacharaka
(Aunque este libro fue escrito en la Tradición Esotérica del Este, muchas de las técnicas descritas también pueden aplicarse a la Tradición Esotérica Occidental.)

Interpretación de Sueños Junguiana: Un Manual de Teoría y Práctica por James A. Hall

Mapas de la Mente por Charles Hampden-Turner

Hacia una Psicología del Ser por Abraham H. Maslow

El Rizoma y la Flor: La Filosofía Perenne, Yeats y Jung por James Olney

Algunas sugerencias finales

- Obtenga una copia en blanco y negro tamaño 8.5 x 11 de la carta del Tarot EL UNIVERSO y píntela, o dibuje su propia versión de la carta.
- Haga dibujos a color de los cuatro Querubines. Diseñe su propia meditación para incorporar estas figuras.
- Dibuje su impresión personal de un silfo.
- Dibuja tu impresión personal de un espíritu de la naturaleza, como una ninfa.
- Observa las fases de la Luna cada noche durante un ciclo lunar completo (28 días). Anota tus observaciones en tu diario mágico. También toma nota del signo zodiacal en el que se encuentra la Luna.
- Toma nota de dónde cae Luna en tu propia carta zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afecta la posición de Luna en tu carta natal.
- Toma nota de cualquier planeta que se encuentre en signos de aire en tu propia carta zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afectan.

- Elabora cincuenta cartas natales. (Puedes obtener información natal de personas que conozcas o de libros de astrología que contengan dicha información sobre individuos famosos.)
- Prepara tu propia mezcla de incienso para la Sephirah de Yesod, usando tu ingenio y el libro fuente listado en la página 313.
- Prepara tu propia mezcla personal de incienso basada en tu signo zodiacal, afiliación elemental y otra información o preferencias personales.
- Averigua cómo puedes involucrarte personalmente en la reducción de la contaminación del aire.
- Obtén un libro de texto de biología y escribe un informe sobre el ciclo de vida y crecimiento de las plantas.
- Cultiva una hierba o planta a partir de un paquete de semillas. Incorpora la planta en tus meditaciones mientras estés en el grado 2 = 9.
- Participar activamente en el bienestar de la vida vegetal, ya sea salvando una selva tropical, o el paisajismo de tu jardín delantero.

Exámenes

(Las respuestas de todos los exámenes se encuentran al final de este libro.)

PRUEBA 0 (El Ritual)

1. ¿Cuál es la Gran Palabra del grado de Teórico?
2. ¿Cuál es el Número Místico del grado Teórico?
3. ¿Cuál es la Contraseña del grado Teórico derivada del Número Místico?
4. ¿Cuál es la Secuencia de golpes atribuida al grado Teórico?
5. ¿Cuál es el Agarre del grado Teórico?
6. ¿Cuál es el Signo del grado Teórico?
7. ¿Cuál es el símbolo Elemental dado al Teórico?
8. Enumere el nombre del Elemento atribuido a este grado (en inglés y en hebreo.)
9. ¿Qué dirección está asociada con este Elemento?
10. ¿Cuál es el Título Místico conferido a un Theoricus?
11. ¿Qué significa el Título Místico?
12. ¿Qué Sephirah está asociada con este grado?
13. Enumere el Nombre Divino (Atzilútico) de este Sephirah.
14. Nombre al Gran Arcángel del Elemento de este grado.

15. Nombre la Señal Querúbica de este Elemento.
16. ¿Cuáles son los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios que llevan los Estandartes Enocianos del Cuarto?
17. Nombre al Gran Rey Enociano del Cuarto.
18. ¿Cómo están dispuestos la cruz y el triángulo sobre el altar?
19. ¿Qué simboliza la disposición de la cruz y el triángulo?
20. ¿Qué significa "2 = 9"?
21. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al 32º Camino?
22. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al templo de la 9ª Sephirah de Yesod?
23. ¿La Insignia de Admisión es idéntica al emblema de qué oficial?
24. Las secciones distintas de un ritual se llaman "Puntos". Cada ritual de grado tiene al menos tres Puntos: una apertura, un cierre y al menos un punto intermedio entre la apertura y el cierre. ¿Cuántos puntos intermedios hay en el Ritual Theoricus?
25. Describa brevemente qué sucede en cada uno de los puntos intermedios de este ritual. 26. Durante el juramento Theoricus, ¿qué gesto hace el candidato al jurar su compromiso con los Poderes del Elemento?
27. ¿Qué letras hebreas están asociadas con los tres portales en el Este del templo?
28. ¿Qué significan estos portales?
29. Enumere los cuatro Querubines que encuentra el candidato en este ritual.
30. ¿Cuál es el nombre del Querubín en el Este? ¿Qué deidad egipcia del Aire está asociada con este Querubín? ¿Qué deidad solar egipcia está asociada con este Querubín?
31. ¿Cuál es el nombre del Querubín en el Sur? ¿Qué deidad egipcia del Fuego está asociada con este Querubín? ¿Qué deidad solar egipcia está asociada con este Querubín?
32. ¿Cuál es el nombre del Querubín en el Oeste? ¿Qué deidad egipcia del Agua está asociada con este Querubín? ¿Qué deidad solar egipcia está asociada con este Querubín?
33. ¿Cuál es el nombre del Querubín en el Norte? ¿Qué deidad egipcia de la Tierra está asociada con este Querubín? ¿Qué deidad solar egipcia está asociada con este Querubín?
34. Describe la 21ª Llave del Tarot.
35. Además de la Llave del Tarot, ¿qué cuatro objetos se encuentran en el altar en la primera parte del ritual?
36. En este grado, ¿qué simboliza la estación del Hegemón?
37. En este grado, ¿qué simboliza la estación del Keryx?
38. Además de la Llave del Tarot y las Insignias de Admisión, ¿qué diagramas se muestran en este grado?
39. ¿Cuál es la disposición de la cruz y el triángulo en este grado? ¿Cuáles son las razones para esto?

SECCIÓN DE PRUEBA 1 (Astrología Básica - Los Aspectos; Elaboración de una Carta)

1. El teorema de un aspecto es el número de grados de diferencia respecto al ángulo exacto que se permite para cada aspecto.

ángulo que se permite para cada aspecto.

2. ¿Cuál es el ángulo de una Oposición?
3. ¿Cuál es el ángulo de un Sextil?
4. ¿Cuál es el aspecto más difícil de entender?
5. ¿Qué es un Gran Trígono?
6. ¿A cuántos "Signos" de distancia están dos Planetas en Trígono?
7. ¿A cuántos "Signos" de distancia están dos Planetas en Cuadratura?
8. ¿Cuál es el aspecto más amplio?
9. ¿Cómo se llama un aspecto amplio o "débil"?
10. ¿Cómo se llama un aspecto exacto?
11. ¿Cuál es el ángulo de una Conjunción?
12. ¿Qué aspecto indica un punto muerto o estancamiento entre energías planetarias?
13. ¿A cuántos "Signos" de distancia están dos Planetas en Sextil?
14. ¿Qué es un Stellium?
15. Los sextiles involucran Signos de género opuesto. ¿Verdadero o falso?
16. Los planetas en conjunción a veces se encuentran en Signos adyacentes. ¿Verdadero o falso?
17. ¿Qué aspecto da más énfasis a un Signo?
18. ¿A cuántos "Signos" de distancia están dos Planetas en Oposición?
19. Los sextiles son los factores de tensión en una carta. ¿Verdadero o falso?
20. ¿Cuál es el ángulo de un cuadrado?
21. Las conjunciones siempre son favorables. ¿Verdadero o falso?
22. ¿Qué es una Cruz-T?
23. ¿Cuál es otro nombre para Inconjunct?
24. ¿A cuántos "Signos" de distancia están dos Planetas que están Inconjuntos?
25. ¿Cuál es el ángulo de un Trígono?
26. Tener varios Trígonos en la carta siempre es positivo. ¿Verdadero o falso?
27. El Inconjunto involucra Signos que son totalmente no relacionados entre sí. ¿Verdadero o falso?
28. Los Trígonos indican armonía, creatividad y facilidad de movimiento. ¿Verdadero o falso?
29. Una persona que experimenta Inconjunción a menudo siente que la solución a un problema está a la vuelta de la esquina cuando en realidad no es así. ¿Verdadero o falso?
30. ¿Qué es una Gran Cruz?
31. ¿Qué aspecto tiene que ver con la "percepción"?
32. El Inconjunto significa acción y desafío. ¿Verdadero o falso?
33. Un Sextil promueve la comunicación, cooperación y mezcla entre Planetas. ¿Verdadero o falso?
34. ¿Cuál es el ángulo de un Semi-Sextil?
35. ¿Cuántos grados comprende la circunferencia de la Rueda Zodiacal?
36. ¿Cuántos grados comprende un signo zodiacal?
37. ¿Qué es el Meridiano Principal?

38. ¿Cómo se llaman los círculos de medición geográfica que ocupan posiciones fijas al norte y al sur del ecuador?
39. ¿Cómo se llaman los círculos de medición geográfica que ocupan posiciones fijas al Este y Oeste del Meridiano de Greenwich?
40. ¿Qué es GMT?
41. ¿Cuál es el tiempo real que tarda la Tierra en completar una revolución total sobr e su eje conocido como?
42. ¿Cómo se llama el ajuste entre el tiempo sideral y el tiempo regular? ¿Cómo ¿Está determinado?
43. ¿Cómo se determina el Equivalente de Longitud en Tiempo?
44. La Hora Sidérea Local en el momento y lugar de nacimiento es crucial para ¿determinando qué dos factores del Horóscopo?
45. ¿Cómo se determinan los aspectos al elaborar una carta zodiacal?
46. ¿Qué tipo de aspecto ocurre cuando se dice que un planeta se mueve hacia otro?
47. ¿Qué tipo de aspecto ocurre cuando se dice que un planeta se mueve más allá de otro? ¿otro?

SECCIÓN DE CUESTIONARIO 2 (Alquimia Básica-Operaciones Alquímicas)

1. ¿Cuál de las cuatro etapas alquímicas está relacionada con el Fuego?
2. ¿Cuál de las cuatro etapas alquímicas está relacionada con el Aire?
3. ¿Cuál de las cuatro etapas alquímicas está relacionada con el Agua?
4. ¿Cuál de las cuatro etapas alquímicas está relacionada con la Tierra?
5. ¿Cuál es otro nombre para la etapa de "Blanqueamiento"?
6. ¿Cuál es otro nombre para la etapa de "Enrojecimiento"?
7. ¿Cuál es otro nombre para la etapa de "Oscurecimiento"?
8. ¿Cuál es otro nombre para la etapa de "Amarilleo"?
9. ¿Qué etapa indica un proceso de "lavado"?
10. ¿Qué etapa fue eliminada posteriormente por los alquimistas de los sigl os XV y XVI?
11. ¿Qué etapa indica el aumento del calor a su máxima intensidad?
12. ¿Qué etapa indica putrefacción?
13. ¿Qué operación implica la amalgama de los diversos elementos?
14. ¿Qué operación implica añadir metales preciosos como material "inicial"?
15. ¿Qué operación implica el "humedecimiento" del material seco?
16. ¿Qué operación implica la solidificación?
17. ¿Qué operación implica la extracción por volatilización o destilación?
18. ¿Qué operación implica el trabajo de transmutación en plata y oro?
19. ¿Qué operación implica el primer cambio visible?
20. ¿Qué operación implica reducir los principios a átomos, pero no por combustión?
21. ¿Qué operación implica aumentar la cantidad y calidad del polvo o piedra?
22. ¿Qué operación implica aumentar el poder o la virtud de la piedra permitiéndole ¿transmutar?

23. ¿Qué operación implica la separación en un recipiente sellado?
24. ¿Qué operación implica el ciclo rítmico del proceso de circulación?
25. Enumere los colores de la Alquimia y los Planetas que pueden asociarse con ellos.
26. ¿Qué operación implica la separación de líquidos en un recipiente?
27. ¿Qué operación también se llama Circulación o Rectificación?
28. ¿Qué operación implica disolver un sólido en un líquido?

SECCIONES DEL CUESTIONARIO 3, 4 y 5 (Entidades Espirituales, Qabalah, Partes del Alma, Las Correspondencias de Yesod)

1. ¿Cuál es la traducción al inglés del nombre "Yesod"?
2. ¿Cuál es la Imagen Mágica de Yesod?
3. ¿Cuál es la Experiencia Espiritual de Yesod?
4. ¿Cuál es la figura lineal asociada con Yesod?
5. ¿Cuáles son los símbolos de Yesod?
6. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de Yesod?
7. ¿Cuál es el nombre divino atzilútico de Yesod?
8. ¿Cuál es el nombre del Coro Angélico de Yesod?
9. ¿Cuál es el color briático de Yesod?
10. ¿A qué parte de la anatomía humana corresponde Yesod?
11. ¿A qué Casa de Assiah se atribuye Yesod?
12. Nombra las cartas del Tarot asociadas con Yesod.
13. ¿Cuál es la virtud asociada con Yesod?
14. ¿Cuál es el vicio asociado con Yesod?
15. ¿A cuál de los cuatro Mundos Cabalísticos se asigna Yesod?
16. Los Espíritus Elementales tienen jerarquías similares a las de los Ángeles Qabalísticos. ¿Verdadero o falso?
17. Los Ángeles y Arcángeles son considerados aspectos específicos de Dios. ¿Verdadero o falso?
18. Un Espíritu astral es un Espíritu puro y elevado de bien no mezclado en su función y operación. ¿Verdadero o falso?
19. Todos los Espíritus Elementales son considerados buenos. ¿Verdadero o falso?
20. Los Espíritus Astrales son símbolos antropomórficos de lo que creemos que es bueno o santo. ¿Verdadero o falso?
21. ¿Cuáles son algunos nombres griegos para Espíritu?
22. ¿Cuál es el nombre griego para Alma?
23. El Alma humana es el centro divino en la humanidad. ¿Verdadero o falso?
24. Enumere las tres partes principales del Alma según lo definido por los Qabalistas. Proporcione las grafías en inglés y hebreo.
25. ¿Qué parte del Alma se divide a su vez en tres partes que corresponden a los tres Supernales? Proporcione las grafías en inglés y hebreo de estas divisiones.
26. ¿Qué parte del Alma está centrada en Chokmah y representa la Voluntad Verdadera?
27. ¿Qué parte del Alma permanece dormida en la persona promedio hasta ser despertada a través del crecimiento espiritual?

28. ¿Qué parte del Alma está centrada en Kether como el Yo verdadero, divino e inmortal?
29. ¿Qué parte del Alma es la primera en activarse en cada ser humano al nacer?
30. ¿Qué parte del Alma corresponde a la Mente y a las facultades de razonamiento?
31. ¿Qué parte del Alma corresponde al lado oscuro del Alma humana?
32. ¿Qué parte del Alma corresponde a la vitalidad animal y a los instintos?
33. ¿Qué parte del Alma corresponde a Binah?
34. ¿Qué parte del Alma corresponde al poder intuitivo que conecta a la humanidad con lo Divino?
35. ¿Qué parte del Alma corresponde al poder ético para distinguir entre el bien y el mal?
36. ¿Cuál es el nombre de la porción adicional del Alma que está estrechamente ligada a la condición del cuerpo humano?

QUIZ—SECCIÓN 6 (Las Correspondencias del Aire)

1. Enumere el/los incienso(s) que corresponden a las Sefirot.
2. Enumere el/los incienso(s) que corresponden a los Signos del Zodíaco.
3. Enumere el/los incienso(s) que corresponden a los Planetas.
4. Enumere el/los incienso(s) que corresponden a los Elementos.
5. ¿Cuál es el nombre hebreo del Aire? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
6. ¿Cuál es el Nombre Divino Exterior del Aire en hebreo? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
7. ¿Cuál es el nombre hebreo del Punto Cardinal Este? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
8. ¿Cuál es el nombre del Arcángel del Aire? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
9. ¿Cuál es el nombre del Ángel del Aire? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
10. ¿Cuál es el nombre del Gobernante del Aire? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
11. ¿Cuál es el nombre del Rey del Aire?
12. ¿Cuál es el nombre de la Orden de Elementales asociada con el Aire?
13. ¿Cuál es el nombre de la deidad asirio-babilónica asociada con el Aire cuyo nombre significa "cielo"?
14. Enumere dos deidades asirio-babilónicas asociadas con el trueno y la tormenta.
15. Enumere dos deidades egipcias asociadas con el cielo.
16. ¿Cuál es el nombre de la deidad egipcia del Aire que era el equivalente del dios griego Atlas?
17. ¿Qué dios griego omnipotente estaba asociado con el cielo, el trueno y la lluvia?
18. ¿Qué diosa griega del cielo era la campeona de las mujeres?
19. Enumere los dioses griegos asociados con los cuatro vientos.
20. Nombre del dios griego adicional del viento que fue el inventor de las velas de los barcos.
21. ¿Cuál era el nombre del dios teutónico del trueno?

SECCIÓN DE CUESTIONARIO 7 (Las Correspondencias de Luna)

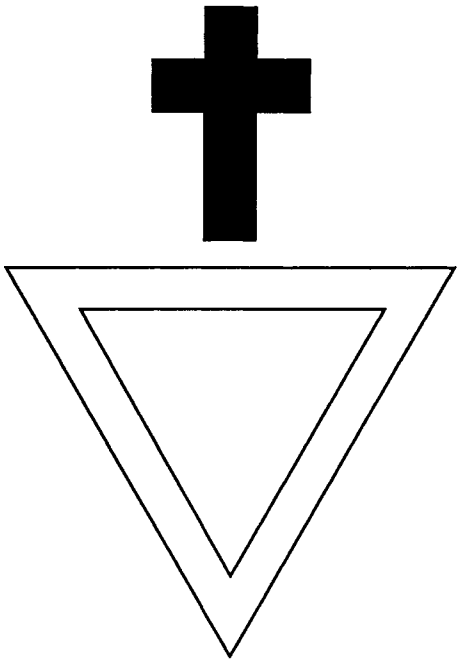
1. Enumere algunas de las cosas que están regidas por la Luna.
2. Enumere algunas de las cosas para las que se usan los días y horas de Luna en la magia.
3. ¿Aproximadamente cuántos días tarda en completarse el ciclo lunar?
4. ¿Qué fase(s) o cuarto(s) del ciclo lunar tiene(n) efecto cuando Sol y Luna están en un ángulo de 90 grados entre sí?
5. ¿Qué fase(s) o cuarto(s) del ciclo lunar tiene(n) efecto cuando Sol y Luna están opuestos?
6. ¿Qué fase(s) o cuarto(s) del ciclo lunar tiene(n) efecto cuando Sol y Luna están en conjunción?
7. ¿Qué cuarto representa la Luna menguante?
8. ¿Qué cuarto representa la Luna creciente?
9. ¿Qué cuarto comienza con la Luna llena?
10. ¿Qué cuarto comienza con la Luna nueva?
11. ¿Cuál es el significado del símbolo lunar en el Árbol de la Vida?
12. ¿Cuál es el nombre hebreo de Luna?
13. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de Luna?
14. ¿Cuál es el día asociado con Luna?
15. ¿Cuál es el nombre de la Inteligencia Planetaria de Luna?
16. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario de Luna?
17. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario Olímpico de Luna?
18. ¿Qué metal está asociado con Luna?
19. Nombra algunas de las piedras preciosas asociadas con Luna.
20. Nombra algunos de los árboles asociados con Luna.
21. Nombra algunas de las hierbas/plantas asociadas con Luna.
22. Menciona algunos de los animales asociados con la Luna.
23. ¿Cuál es el nombre del dios asirio-babilónico de la Luna?
24. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio de la Luna que es conocido como "El Navegante?"
25. Nombra a la diosa griega de la magia y los encantamientos.
26. Nombra al dios egipcio de la Luna que es una forma de Thoth.
27. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega de la Luna Llena?
28. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega de la Luna que es conocida como la "Dama de las Bestias?"
29. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega de la Luna Nueva?
30. ¿Qué planeta complementa a Luna en el Hexagrama Macrocósmico? Enumera algunas características que comparten estos dos planetas. Nombra algunas de las deidades asociadas con este planeta.

SECCIONES DE CUESTIONARIO 8 y 9 (Plantas y Hierbas, Insignias de Admisión y Diagramas)

1. ¿Cuál es el nombre del proceso que utilizan las plantas para fabricar alimento?
2. ¿Cuál es el nombre del proceso que utilizan las plantas para convertir material vivo a partir de material no vivo?
3. Los procesos reproductivos de las plantas dependen en gran medida de ———.
4. ¿Qué sucede cuando las plantas dejan de crecer?
5. Las flores en floración son símbolos universales de qué?
6. ¿Qué tipo de planta es un símbolo universal de sabiduría y crecimiento espiritual?
7. ¿Por qué un estudiante debe tener un conocimiento profundo de las propiedades de ¿Plantas antes de usarlas en la magia herbaria?
8. ¿Cuáles son algunos de los factores utilizados para determinar los poderes y correspondencias de las plantas y hierbas?
9. Enumere algunas de las plantas que corresponden a los siete Planetas.
10. Enumere algunas de las plantas que corresponden a los cuatro elementos.
11. ¿Cómo se llaman los Espíritus de la naturaleza en la mitología griega?
12. ¿Qué forma de estos Espíritus de la naturaleza se dice que preside sobre arroyos y corrientes?
13. ¿Qué forma de estos Espíritus de la naturaleza se dice que preside sobre los bosques?
14. ¿Qué forma de estos Espíritus de la naturaleza se dice que son mortales?
15. ¿Qué forma de estos Espíritus de la naturaleza se dice que preside sobre montañas y grutas?
16. ¿Qué cuatro tipos de estos Espíritus de la naturaleza se dice que presiden sobre los bosques y valles?
17. ¿Qué forma de estos Espíritus de la naturaleza está más estrechamente relacionada con los árboles?
18. En la mitología griega, un grupo de Espíritus rurales presidía sobre manantiales y ríos. ¿Cómo se llamaban estas criaturas parecidas a caballos?
19. ¿Cómo se llamaba en la mitología griega a un grupo de Espíritus forestales parecidos a cabras?
20. Nombra la Insignia de Admisión para el 32º Camino de Tau.
21. ¿Qué simboliza esta Insignia?
22. La Insignia de Admisión para el 32º Camino contiene las 22 letras del alfabeto hebreo. En conjunto, ¿a qué se refieren las letras en el frente de la Insignia? Nombra estas letras.
23. ¿Qué letra está colocada en el centro y a qué se refiere?
24. ¿A qué se refieren las letras en la parte trasera de la Insignia? Nombra estas letras.
25. Simbólicamente, ¿qué dos letras faltan en la parte trasera de la Insignia y por qué?
26. ¿Qué tres letras cubren los tres lados restantes del brazo Mem? ¿Qué representan estas letras?
27. ¿Qué tres letras cubren los tres lados restantes del brazo Tau? ¿Qué representan estas letras?
28. ¿Qué tres letras cubren los tres lados restantes del brazo Aleph? ¿Qué representan estas letras?

29. ¿Qué tres letras cubren los tres lados restantes del brazo Shin? ¿Qué representan estas letras?
30. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al templo de Yesod?
31. Describe esta Insignia de Admisión en relación con el Árbol de la Vida.
32. En conjunto, ¿qué representa este símbolo?
33. ¿Cuáles son los nombres de los animales en esta Insignia y qué representan?

CAPÍTULO CUATRO



El Grado Practicus

③=8

En el grado 3 = 8, el iniciado toma la tercera iniciación elemental en la octava Sephirah, Hod, en el Árbol Qabalístico, continuando el proceso de Alquimia espiritual dentro de la psique del aspirante. Por primera vez, el iniciado se enfrenta a la perspectiva de salir de la relativa "seguridad" del Pilar Medio y pasar al Pilar Negro de la Severidad. Por lo tanto, el grado Practicus representa un punto en el crecimiento espiritual del iniciado donde teóricamente se coloca más peso en un lado de las balanzas psíquicas de equilibrio del aspirante. Es importante recordar que una vez que el estudiante comienza en este camino de introspección elemental, todas las cuatro iniciaciones elementales deben completarse. Incluso si el estudiante decide a mitad de este curso que el Sistema Golden Dawn no es su camino espiritual, todos los Elementos aún deben equilibrarse dentro de la mente por el bien de la armonía. No se debe quedar colgado desequilibrado en un pilar u otro.

El título de Practicus se deriva de la palabra griega para "practicante". El Elemento ofrecido para el proceso de transmutación en este grado es el Agua, o más bien la porción acuosa de la psique del aspirante (en realidad es el Agua de Malkuth en Assiah).

Los iniciados de este grado usualmente experimentan una sensación de facilidad y alivio al haber pasado por la turbulencia astral de Yesod (aunque la ceremonia de iniciación en sí misma a veces puede resultar bastante agitada). De hecho, las aguas nutritivas de Hod pueden sentirse verdaderamente reconfortantes para aquellos iniciados que han experimentado de primera mano los efectos nocivos de una sociedad materialista desequilibrada. El problema es que a veces los estudiantes se muestran reacios a dejar el templo del Agua para el grado de Fuego de Philosophus. También hay una mayor conciencia de las propias facultades creativas del estudiante, algunas de las cuales pueden haber permanecido dormidas hasta este momento. El planeta asignado a este grado es Mercurio, el orbe del Intelecto, la comunicación y la expresión.

La ceremonia 3 = 8 puede resumirse de la siguiente manera: Después del rito estándar (auto-iniciatorio) de apertura, se invocan las fuerzas del Agua Elemental. Luego, el candidato debe demostrar que ha comprendido los secretos del grado Theoricus y jurar un voto. Entre las esferas de Malkuth y Hod se encuentra el 31º Camino de Shin, un viaje de purificación psíquica y consagración a través del Fuego Elemental. En este camino, el candidato se enfrenta a tres figuras conocidas como los Kabiri, o formas divinas de los Misterios Samotracios. Estas figuras simbolizan los diversos

aspectos y atributos del Fuego Elemental. En el camino de Shin, los Kabiri exponen al candidato a las diferentes energías del Fuego que se usan para purgar al aspirante de impurezas psíquicas antes de entrar al templo del Agua. Después de completar el 31º Camino, al candidato se le muestra la carta del Tarot del Juicio.

A continuación, los misterios del 30º Camino de Resh son revelados al candidato por los Kabiri, quienes adoptan varios aspectos Solares y estacionales. El Camino de Resh es un viaje de conciencia intelectual donde el estudiante es expuesto a los Poderes Superiores que han intervenido en la formación de su propia personalidad. (Mientras que el 31º Camino es un viaje de purificación, el 30º Camino es uno de consagración). Cuando el viaje en el Camino de Resh termina, al candidato se le muestra la carta del Tarot del Sol.

La parte final del ritual implica la entrada del iniciado en el templo de Hod. Durante este tiempo, al aspirante se le muestra simbolismo relacionado con el Jardín del Edén antes de la Caída y el Salón Practicus. Se divulgan los secretos del grado 3 = 8, hasta que finalmente se liberan los Poderes del Agua.

Es importante notar que en este grado se recorren dos caminos de fuego para llegar a una Sephirah acuosa. Esto muestra la constante equilibración inherente al sistema G..D.. Fuego y Agua, los dos Elementos primarios opuestos, siempre se contrabalancean uno contra el otro para que ninguno domine las energías del otro. El Agua es maternal y nutritiva, mientras que el Fuego es paternal e inseminante. El aspirante es guiado hacia las receptivas Aguas de Hod por medio de las energías vitalizadoras del Fuego. Así, la unión de ambos es la única ruta posible para construir una base creativa firme para la realización espiritual. Las Aguas del Intelecto nunca deben volverse estancadas e insensibles; deben estar siempre excitadas por los apasionados Fuegos de la Emoción.

Solo hay tres oficiales estacionados en el Salón Practicus además de los oficiales del Dais; estos son únicamente los tres oficiales del Pilar Medio—el Keryx ya no está presente. Esto deja tres oficiales que forman un triángulo aproximadamente equilátero. El triángulo, cuyo vértice está marcado por la estación del Hierofante, se refiere al triángulo de Fuego y a la naturaleza ígnea de los Caminos 31 y 30 en relación con el Árbol de la Vida. La ubicación de los pilares en la parte noreste del Salón sugiere la localización real de estos caminos en el diagrama del Árbol. En la parte final del ritual, el Hierofante toma una posición temporal al oeste del altar, formando un triángulo de Agua con los otros dos oficiales (como se indica en los objetos sobre el altar).

Muchos de los discursos en el grado 3 = 8 son simbólicamente dados por los Kabiri Samotracios, pero en realidad se toman de extractos de los Oráculos Caldeos, un cuerpo de trabajo que es de un período mucho más tardío que los misterios samotracios.☒

Los Misterios Samotracios

Samotracia era el nombre dado a una isla griega en la porción noreste del Mar Egeo que fue el centro del más antiguo de los cultos mistéricos griegos. Esta isla se decía que fue habitada por los antiguos Pelasgos, primeros colonos asiáticos en Grecia. El respeto mostrado a los Misterios Samotracios por fuentes literarias antiguas demostró que

una vez ocuparon un lugar junto a los Misterios Eleusinos en importancia y popularidad. Esta isla tormentosa, montañosa y boscosa era famosa como el hogar de dioses misteriosos conocidos como los Kabiri (o Corybantes, como a veces se les llama). Tan grande era el respeto por los ritos místicos de Samotracia que la isla misma era considerada sagrada, un santuario a ser respetado por todas las naciones.

No se sabe mucho ahora sobre los Kabiri o "grandes dioses" cuyo nombre se deriva de las montañas Kabira o Frigia.78 Los rituales están inmersos en profundo secreto. Sin embargo, es seguro que se celebraban grandes festivales para adorar a estos dioses e iniciar a nuevos candidatos en sus ritos místicos.

Los misterios de Samotracia incluían los ritos de los Kabiri y los ritos de Hécate. Se decía que los secretos misterios de Hécate tenían lugar en la cueva de Zerynthia, llamada la Gruta de Hécate, donde se realizaba un ritual nocturno por participantes portadores de antorchas que sacrificaban perros para honrar a la diosa del Inframundo.

Cerca de la puerta del templo de los Kabiri en Samotracia, había dos estatuas de bronce (no está claro si ambas eran masculinas o si una era femenina). Representaban los Cielos y la Tierra—las dos porciones principales en las que se divide el mundo—los principios activo y pasivo de la generación universal. Dentro del templo había tres altares dedicados a los Kabiri, los Grandes dioses de Samotracia: el Grande, el Poderoso y el Influyente (o Útil).79

Algunos afirman que había un total de siete Kabiri y los relacionaban con los siete Planetas. Otros los mencionaban como los siete Espíritus de Fuego ante el trono de Saturno. Algunos escritores antiguos dicen que solo había dos Kabiri que representaban a Zeus el Viejo y a Dionisio el joven. En Samotracia los Kabiri eran considerados dioses menores que estaban al servicio de deidades mayores como Rea. En Tebas estaban aliados con el culto de Deméter y Core, pues su templo estaba ubicado cerca de un bosque sagrado para estas deidades. En Lemnos los Kabiri se originaron como dioses benevolentes o genios de la Tierra volcánica (de Fuego). Eran hijos de Hefesto o hijos de Zeus y Calíope. Se decía que estos primeros metalúrgicos eran los ruidosos y eternos asistentes de Hefesto en su fragua. A veces hacían temblar la tierra con su estruendo tumultuoso. En Tesalia había una leyenda sobre un Kabir que fue asesinado por sus hermanos y enterrado al pie del Monte Olimpo. Es este mito kabírico en particular el que se relaciona con el ritual Practicus de la Golden Dawn.

La iniciación en los misterios kabíricos en Samotracia concernía a cuatro de estos "grandes dioses". Sus nombres eran Axieros, Axiokersa y Axiokersos. Axieros estaba asociado con Deméter, Axiokersa con Perséfone y Axiokersos con Hades. El cuarto Kabir, conocido como Kasmillos, se atribuía a Hermes.80

Los nombres de los primeros tres Kabiri tienen una semejanza con la palabra griega axioma, que significa algo digno o algo que es evidente por sí mismo. El nombre Kasmillos se basa en la palabra camilla, que se refiere a una doncella

78 El nombre "Kabiri" también se ha asociado con la palabra fenicia qabirim, que significa "los poderosos". La palabra Cabar "grande" puede rastrearse en los idiomas hebreo, fenicio y árabe.

79 Los Kabiri fueron posteriormente adoptados en la mitología romana como los Penates.

80 Los samotracios derivaron sus doctrinas sobre los Kabiri y Hermes de los pelasgos.

asistente que ayuda en asuntos de naturaleza secreta. Un camillus era un asistente en una boda que llevaba una cesta con contenidos desconocidos durante la ceremonia.81 En los misterios samotracios, el nombre Kasmillos se usa para describir una divinidad que atiende a los dioses mayores.

En Secret Teaching of All Ages, Manly P. Hall también examinó los misterios de los Kabiri samotracios:

> Mientras que un gran número de deidades están asociadas con los Mi sterios Samotracios, el drama ritual se centra en cuatro hermanos. Los primeros tres— Aschieros, Achiochersus y Achiochersa—atacan y asesi nan al cuarto—Cashmala (o Cadmillus). Sin embargo, Dionysidorus iden tifica Aschieros con Deméter, Achiochersus con Plutón, Achiochersa con Perséfone y Cashmala con Hermes. Alexander Wilder señala que en el ritual samotracio "Cadmillus incluye al dios serpiente tebano, Cadmo, al Thoth de Egipto, al Hermes de los griegos y al Esculapio de los alej andrinos y fenicios." Aquí nuevamente se repite la historia de Osiris, B aco, Adonis, Balder y Hiram Abiff.82 El culto a Atis y Cibeles también e stuvo involucrado en los Misterios Samotracios. En los rituales de los Cabiri se puede rastrear una forma de culto al pino, pues este árbol, s agrado para Atis, fue primero recortado en forma de cruz y luego tala do en honor al dios asesinado cuyo cuerpo fue encontrado a sus pies.
>
> "Si deseas inspeccionar las orgías de los Coribantes," escribe Clemente, "sabe que, habiendo matado a su tercer hermano, cubrieron la cabez a del cuerpo con un paño púrpura, la coronaron y, llevándola en la pu nta de una lanza, la enterraron bajo las raíces del Olimpo. Estos miste rios son en resumen, asesinatos y funerales. (Este Padre ante-niceno e n sus esfuerzos por difamar los ritos paganos aparentemente ignora e l hecho de que, al igual que el mártir cabirio, Jesucristo fue vilmente tr aicionado, torturado y finalmente asesinado). Y los sacerdotes de estos ritos, que eran llamados reyes de los ritos sagrados por aquellos que se encargaban de nombrarlos, añaden un extrañamiento adicional al t rágico suceso, prohibiendo que se coloque perejil con raíces en la mes a, pues creen que el perejil creció de la sangre coribántica que fluyó; a sí como las mujeres, al celebrar las Tesmoforias,83 se abstienen de co mer las semillas de la granada que han caído al suelo, por la idea de que las granadas brotaron de las gotas de sangre de Dionisio. A eso s Coribantes también los llaman cabíricos; y la ceremonia misma la an unciaban como el misterio cabírico."

---

81 Los niños empleados en los templos eran llamados Mercurios o Casmilli.

82 En la leyenda masónica, Hiram Abiff fue el arquitecto del templo del Rey Salomón, quien fue asesinado por tres de sus trabajadores que también eran hermanos. El cuerpo fue enterrado al pie de una montaña y se plantó un árbol de acacia sobre él. Esta leyenda se representa en el Tercer Grado del Maestro Masón.

83 Un festival de los Misterios Eleusinos que celebraba la partida de Kore al inframundo.

Los Misterios de los Cabirios se dividían en tres grados, el primero de los cuales celebraba la muerte de Cashmala a manos de sus tres hermanos; el segundo, el descubrimiento de su cuerpo mutilado, cuyas partes habían sido encontradas y reunidas tras mucha alegría y felicidad —su resurrección y la consiguiente salvación del mundo. El templo de los Cabirios en Samotracia contenía una serie de divinidades curiosas, muchas de ellas criaturas deformes que representaban los poderes elementales de la Naturaleza, posiblemente los Titanes Bacantes. Los niños eran iniciados en el culto cabírico con la misma dignidad que los adultos, y los criminales que habían llegado al santuario estaban a salvo de la persecución. Los ritos samotracios estaban particularmente relacionados con la navegación, siendo los Dioscuros[34]—Cástor y Pólux, o los dioses de la navegación—entre aquellos a quienes los miembros de ese culto propiciaban. La expedición de los Argonautas, siguiendo el consejo de Orfeo, se detuvo en la isla de Samotracia con el propósito de que sus miembros fueran iniciados en los ritos cabíricos.85

Heródoto relata que cuando Cambises entró en el templo de los Cabirios, no pudo contener su risa al ver ante él la figura de un hombre de pie y, frente a él, la figura de una mujer parada sobre su cabeza. Si Cambises hubiera estado familiarizado con los principios de la astronomía divina, habría comprendido que entonces estaba en presencia de la clave del equilibrio universal. "Pregunto," dice Voltaire, "¿quiénes fueron estos Hierofantes, estos masones sagrados, que celebraban sus Antiguos Misterios de Samotracia, y de dónde provenían ellos y sus dioses Cabirios?" (Ver la Enciclopedia de la Masonería de Mackey.) Clemente habla de los Misterios de los Cabirios como "el misterio sagrado de un hermano asesinado por sus hermanos," y la "muerte cabírica" fue uno de los símbolos secretos de la antigüedad. Así, la alegoría del Yo asesinado por el no-yo se perpetúa a través del misticismo religioso de todos los pueblos. La Muerte Filosófica y la Resurrección Filosófica son respectivamente los Misterios Menores y Mayores."

Una versión dice que las ceremonias de Samotracia representaban la muerte del más joven de los Kabiri a manos de sus hermanos, quienes huyeron a Etruria, llevando consigo el arca que contenía los genitales del Kabir asesinado. El falo y el arca sagrada que lo contenía eran venerados por los iniciados samotracios.

El gran festival anual de los misterios samotracios tenía lugar a mediados del verano y duraba tres días. Había procesiones nocturnas hacia la cueva de Zerynthia donde se realizaban las iniciaciones. Los sacerdotes de los ritos eran conocidos como sai.

Con una tormenta surgiendo, Orfeo, un iniciado de los misterios, aconsejó a los Argonautas desembarcar en Samotracia y ser iniciados en los ritos sagrados. Cuando zarparon de nuevo, se les aseguró un viaje seguro.

Hall, Manly P. Secret Teachings of All Ages (Los Ángeles: The Philosophical Research Society, Inc., 1977), p. 36.

Esto recuerda la historia del desmembramiento de Osiris.

Se dice que los sacerdotes eran famosos por liderar un tipo de danza guerrera a rmada que incluía saltos, pisadas, tambores, el choque de platillos, la interpretaci ón de flautas, antorchas y el grito de los misterios—"EUAH!" Quizás esto pretendí a imitar las ruidosas forjas de los volcánicos Cabirios.

Las purificaciones desempeñaban un papel muy importante en estos ritos, incluyendo la purificación moral de los iniciados. Un tipo de sacerdote en los ritos de los Cabirios era c onocido como koies, o limpiador de pecados. El historiador Plutarco relata que a un iniciado llamado Antálcidas un sacerdote iniciador le preguntó qué cosa especialmente terrible había c ometido durante su vida. Al parecer, Antálcidas respondió que si hubiera cometido un crimen terrible, los propios dioses lo sabrían. Los iniciados eran consagrados a las Deidades y compr ometidos con la virtud. Entonces se les aseguraban aquellas recompensas que la justicia de l os dioses reserva para los iniciados después de la muerte.

La ceremonia incluía una invocación a los Cabirios para que aparecieran y prot egieran a los iniciados. Se decía que aquellos individuos justos que se convertían en in iciados estaban protegidos de peligros y tormentas—particularmente de accidentes en el mar y otros desastres marinos. Vestían túnicas sagradas y cintas o lazos de tela viol eta alrededor del abdomen. Una corona de olivo adornaba sus frentes.

Como nota final de interés, un tipo de pez conocido como el pez pompilus89 era sagrado para los dioses samotracios. El pez es un símbolo de fecundidad espiritua l y, por su asociación con el Signo de Escorpio, también es un emblema de regeneraci ón y transformación.

Formas divinas de los Kabiri

Es necesario que el estudiante que busca auto-iniciarse en el grado de Practicus visualice a los dioses de los misterios samotracios. Aunque estas formas divinas son oscuras, pueden sin embargo ser construidas específicamente para el grado 3-8 en la mente del aspirante usando las siguientes visualizaciones:

AXIEROS: El Primer Kabir es un hombre maduro con barba, piel oliva y cabello grueso y ondulado. Lleva sandalias doradas, una túnica dorada y un manto naranja. En su frente tiene un emblema del Sol unido a una corona de hojas de roble. En una mano sostiene una lámpara y el rayo de Zeus, y en la otra un cetro dorado rematado por una espiga de maíz, sagrada para Deméter.

AXIOKERSOS: El Segundo Kabir es un guerrero robusto de barba oscura con armadura griega roja y casco con cresta. Un manto negro cuelga de sus hombros y lleva sandalias negras. El símbolo de un yunque está en su frente. En una mano sostiene una antorcha llameante (de Hades) y en la otra una lanza.

AXIOKERSA: La tercera Kabir es una mujer de piel oliva con cabello oscuro y grueso. Lleva una túnica verde, un manto amarillo y sandalias verdes. En su frente hay una flor de azafrán blanca, unida a un strophion amarillo o cinta para la cabeza. En una mano lleva la llama de una vela y en la otra un cetro rematado por una granada, sagrada para Perséfone.

---

88 Se suponía que los Argonautas se habían convertido en iniciados para poder navegar con mayor seguridad.

89 En la mitología, Pompilus era un barquero que fue transformado en pez por Apolo.

KASMILLOS: El candidato (y el Cuarto Kabir) es un joven que lleva una túnica negra y sandalias negras. En su frente lleva el emblema de una bellota unida a un strophion blanco y porta una cesta cubierta hecha de juncos.☒

Los Oráculos Caldeos

Los Oráculos Caldeos son todo lo que queda de un texto bastante extenso que se dice fue llevado a Roma por Julianus el Teúrgo Caldeo (mago) en el siglo II d.C. Estos fragmentos, que se reputa fueron escritos por Zoroastro, contienen doctrinas sagradas y filosofías de los antiguos sacerdotes babilonios, las cuales nos han llegado a través de traducciones griegas. Parafraseados en la literatura y filosofía neoplatónica, los Oráculos Caldeos forman una parte importante de la Tradición Esotérica Occidental.

Aunque los caldeos tenían un Oráculo tan altamente considerado como el Oráculo de Delfos, probablemente la palabra Oráculos se impartió a estos fragmentos para implicar la idea de que eran de una naturaleza altamente profunda y espiritual. El énfasis de estos fragmentos de conocimiento está en realidades no objetivas que los platónicos llaman "el mundo inteligible". Para entender este reino, se puede emplear el intelecto para comprender los diversos conceptos que fluyen de él, pero no su origen. Para comprender la naturaleza de la fuente del universo, los Oráculos insinúan fuertemente que se requiere la práctica de la Teurgia. (Teurgia significa "trabajo divino": es una palabra usada para indicar trabajos mágicos altamente filosóficos). Mientras que la filosofía puede dirigir los pensamientos hacia la contemplación de lo Divino, la Teurgia es un método para asegurar la unión con lo Divino. Por lo tanto, el enfoque de los Oráculos Caldeos es una descripción del esquema espiritual del universo y una representación de las prácticas usadas en la Teurgia para contactar y unirse con la Fuente Divina del universo.

Según los Oráculos, un ser humano está compuesto por Tres Almas (o Vehículos) que visten el cuerpo físico. La primera es la parte Inteligible o Divina del Alma o el "vehículo radiante". La segunda es la parte Intelectual o Racional del Alma. La tercera es la parte Irracional o Apasionada del Alma (que se aproxima al cuerpo astral). La primera es inmortal, la tercera es perecedera, y la segunda puede ser atraída y asimilada tanto a la primera como a la última.

Los Oráculos describen un patrón triple de realidades cósmicas. El primer principio es un Fuego eterno e Intelectual que se manifiesta a sí mismo llamado el "Padre de los dioses". El segundo principio es el Alma Mundial femenina o poder viviente llamada Hécate. Es ella quien fluye eternamente y sostiene todos los mundos. El tercer principio es el segundo Intelecto, Apolo, quien construye los diversos reinos y envía sus percepciones hacia ellos. Al describir estos principios, los Oráculos usan la palabra "Inteligible" para representar un poder que trasciende toda comprensión intelectual humana.

Son estos tres principios con los que el Teurguista o mago elevado intenta contactar y hacer unión psíquica, requiriendo habilidades más allá del intelecto humano. Los Oráculos indican que se necesitan varias purificaciones preliminares para realizar los ritos sagrados, pero solo el vehículo divino del Alma puede soportar el Fuego Intelectual de lo Divino. Sin embargo, el Teurguista también debe tomar conciencia de su propio guía Angélico personal antes de cualquier trabajo mágico importante.

Después de realizar todas las purificaciones necesarias, el Teurguista debe invocar ciertas deidades asociadas con el momento del ritual. De esta manera, se puede invocar al dios Supremo del Tiempo y suplicarle que asista al mago y revele los nombres de deidades aún mayores. Los Oráculos Caldeos explican que en realidad hay dos conjuntos de nombres divinos que debe usar el Teurguista: uno se pronuncia verbalmente para vincular al mago con lo que el nombre simboliza, el otro es un nombre no pronunciado o "palabra de vigilancia". Este nombre ha sido "olvidado" por la mente consciente del individuo debido al descenso del Alma a la materia. Solo puede ser revelado al practicante por el guía Angélico o las deidades invocadas.

El propósito del rito se declara entonces claramente: es decir, la elevación del Alma del Teurguista hacia la unión con la Divinidad. El sacrificio y el compromiso total con lo Superior son esenciales por parte del mago. Así, la totalidad del ser del Teurguista se enfoca como un rayo láser en el trabajo en cuestión. Luego, según los Oráculos, los propios dioses aparecen, desde los Elementales más bajos hasta Hécate misma, el segundo principio del Alma Mundial. Los detalles son escasos, pero en este punto se logra la exaltación del Alma del mago, aunque se resume como un tipo de batalla en la que el Alma combate obstáculos y se impulsa hacia la Luz celestial simbolizada por Apolo, el tercer principio. El Fuego Solar entonces desciende para unirse con el Alma humana que asciende, resultando en una gloriosa unión con lo Divino.

Después del matrimonio del humano con la divinidad, el Alma regresa por el mismo camino, pero conservando un recuerdo completo de la experiencia transformadora. Los antiguos magos creían que, con suficiente práctica de esta técnica, podría emplearse en el momento de la muerte como un medio para lograr la ascensión inmediata a la Luz Divina. Así, toda la experiencia Teúrgica descrita en los Oráculos podría resumirse como una transformación consciente (tanto física como psicológica) diseñada para activar una corriente espiritual de energía que acerca al mago a los principios eternos divinos del universo.

Estas son también las ideas a las que se refiere el Ritual Practicus, tal como lo expresan los Kabiri Samotracios.

Tras la iniciación 3 = 8, la tarea del Practicus es asimilar completamente todo el conocimiento relacionado con el Elemento Agua y el Planeta Mercurio. La mayor parte de esta información se encuentra en la Cuarta Conferencia de Conocimiento, que también contiene información adicional sobre la Qabalah Literal y el Tarot. También se incluyen trabajos ceremoniales y ejercicios apropiados para el grado.

La tarea del Practicus es tener en mente el perfecto equilibrio alquímico de los dos Elementos Primarios y siempre recordar la frase: “Excepto que nazcáis de Agua y del Espíritu, no podéis entrar en el Reino de los cielos.”❖

LA CEREMONIA DE INICIACIÓN

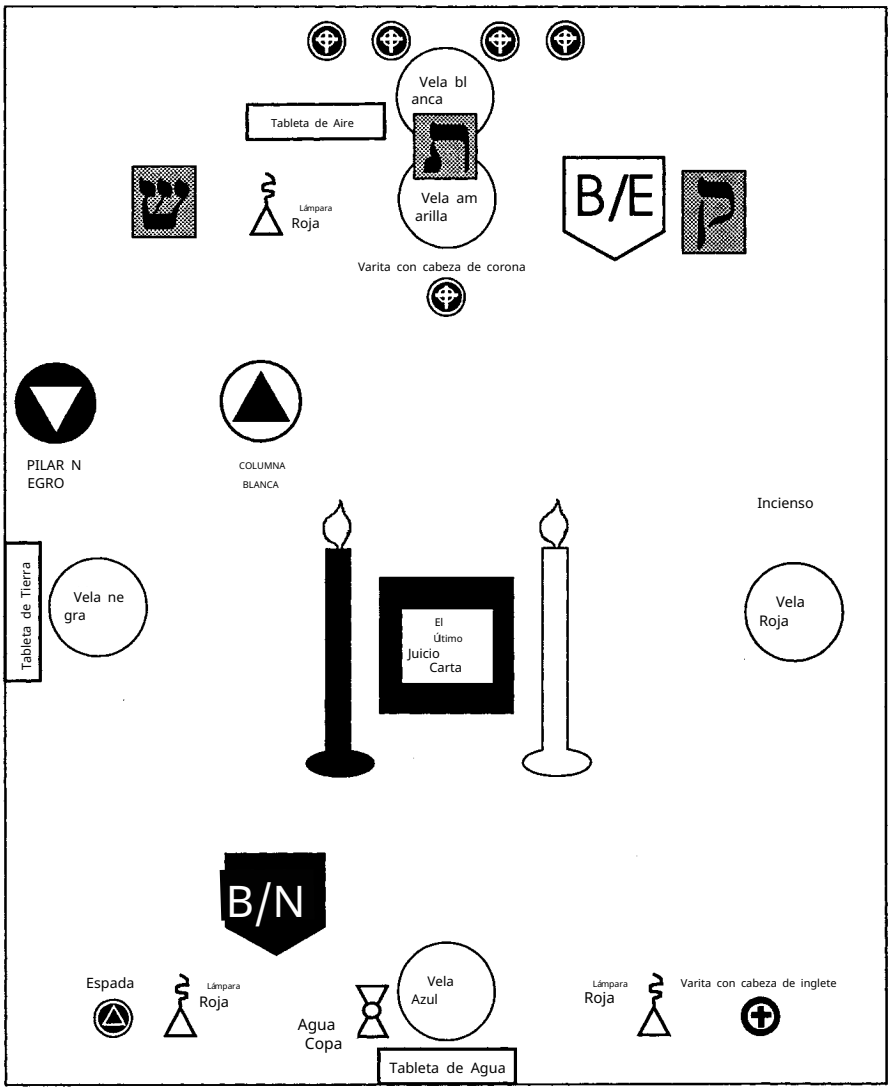
Configuración del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro se coloca en el centro de la habitación. Sobre él debe colocarse la carta del Tarot del Juicio. Dos grandes candelabros completos con velas 90 flanquean los lados Norte y Sur del altar. (Si no posee candelabros tan grandes, se puede colocar un par promedio de velas y candelabros sobre el altar a cada lado de la carta del Tarot). Los pilares se colocan en la parte noreste del Salón, delante del Dais. La letra hebrea Shin se muestra en una gran placa en el noreste. La letra Tau está directamente al Este, mientras que la letra Qoph está en el sureste. Las Banderas del Este y Oeste se encuentran cerca de sus respectivos oficiales. La Tabla enoquiana del Agua se coloca en el Oeste, y también se muestran las Tablas de la Tierra y el Aire. También se necesita una copa de Agua en el Oeste. Coloque los lamens y los implementos de acuerdo con el diagrama del templo, en las posiciones de las formas de los oficiales. La estación del Hierofante está ubicada en el Este, mientras que el Hiereus y el Hegemón están situados en el noroeste y suroeste respectivamente.Además, necesitará tres lámparas o velas rojas que se colocarán junto a la estación de cada oficial.

Como en el ritual anterior, todas las velas elementales deben colocarse alrededor de la circunferencia de la habitación, con una vela blanca en el Este. La vela azul de Agua debe colocarse frente a la Tabla Enochiana del Oeste. Las luces en los pilares deben estar sin pantalla. Un incensario con incienso encendido debe colocarse en el Sur.

(Nota: Para otros segmentos del ritual, el aspirante necesitará tener cerca los siguientes objetos: placas con las letras hebreas Resh, Mem, Ayin y Peh, así como el Qamea, el sello y los sigilos de Mercurio, la carta del Tarot del Sol y el diagrama del Jardín del Edén antes de la Caída [ver Lámina 3]. Necesitará tres Insignias de Admisión para esta ceremonia: la Pirámide de Llama, la Cruz Griega Solar de Trece Cuadrados y la Insignia de la Copa de Stolistes.)

Preparativos rituales: El aspirante debe ayunar durante un período de 12 horas antes del ritual. Se requiere un baño ritual después del cual el aspirante puede ponerse la túnica negra Tau y las zapatillas rojas. El fajín deberá ser decorado con los emblemas de Practicus, pero no debe ser usado por el candidato en este momento. Coloque el fajín dentro del altar.

El aspirante debe meditar durante un cierto tiempo sobre un dibujo del símbolo del Agua: un triángulo de Agua (vértice hacia abajo) en azul. Luego debe pasar un período de tiempo (20-30 minutos) en una habitación oscura o antecámara del templo, sentado en meditación tranquila mientras lleva una capucha o venda en los ojos. La Insignia de Admisión para el 31° Camino, la Pirámide de Llama, debe sostenerse en la mano derecha durante todo este período. Una pequeña vela azul debe ser la única fuente de luz en la habitación. Durante este tiempo, se debe mantener la oscuridad y el silencio. El aspirante debe imaginarse bajo la atenta mirada de Anubis del 90. Puede ~~usar una vela blanca y~~ una negra, o ambas pueden ser blancas.



Templo Practicus para la Auto-Iniciación: Primera Configuración

Oeste. Después de este período de tiempo, se puede quitar la capucha. El aspirante puede entonces entrar al templo y comenzar el ritual.

Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como un centinela para guardar el templo, de modo que tu ser espiritual tenga la libertad de aceptar la iniciación.

PARTE 0: La Apertura

Entra al templo con la Insignia de Admisión de la Pirámide de Llama. Saluda el Estandarte del Este con los Signos de Neófito. Deja la Pirámide en la parte occidental del templo. Una vez dentro, camina deosil hacia el Este. Con la espada del Hiereus realiza el LBRP.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el lateral de la silla y di: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê como en la iniciación anterior. Vibra con fuerza:

> ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú, hija y ojo de RA! ¡Señora del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Señora de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Señora de la Verdad! ¡Diosa de la Justicia y el Orden! ¡Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú que juzgas el corazón de cada hombre y mujer en la Sala del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! Yo te invoco!

Visualiza la imagen familiar de la diosa Thmê ante ti, con cabeza humana y piel amarillo-dorada. Ella lleva un nemyss blanco y negro y una túnica de lino blanco. Porta el cetro con cabeza de mitra del Hegemón. Sobre su cabeza está el contorno blanco y brillante de la cruz y el triángulo, simbólicos de la corriente mágica externa de la Golden Dawn.

Lentamente y con sentimiento, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la Luz desde el Kether del universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras continúas con la Cruz Cabalística. Visualiza fuertemente la cruz de Luz que has formado en el centro de tu cuerpo. Traza en tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco brillante. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de Thmê que has creado ante ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo de pensamiento la anima. Dirígete a la forma:

¡THMÊ! ¡Hermosa Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina. Guíame, oh tú que no eres otro que mi propio Yo Superior. Ayúdame y acompáñame en este Reino Mercurial que es el poder intelectual del universo manifiesto. Soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimiento. Actúa como mi supervisor y reconciliador en los caminos y en el templo de Hod. Habla por mí en medio de la asamblea de los dioses y los guardianes de este sagrado Salón. Mis intenciones son honestas. Estoy listo para someterme a pruebas y desafíos. Estoy dispuesto a ser examinado por los Kabiri Samotracios. Deseo ser purificado y consagrado a la Luz. Concede que mi corazón sea MAAT. Concede que mi Voluntad sea MAAT. ¡Misericordiosa THMÊ! ¡Permíteme ser juzgado justamente! Concede que este humilde aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente Luz que reside en el Este. Permíteme recorrer los caminos de fuego que conducen al templo acuático de Hod.Concédeme una visión de los misterios de la antigua Samotracia. Concede que pueda desviarme con seguridad del camino medio; y concédeme la habilidad de regresar a ese pilar estable. Permíteme entrar en la Esfera Mercurial. Déjame penetrar el Umbral en el camino del Entrante."

Thmê te habla en tu propia mente:

Él me ha llenado con palabras de Verdad, para que pueda hablar lo mismo. Y como el flujo de las Aguas fluye la Verdad de mi boca, y mis labios muestran su fruto. Soy el representante de tu Yo Superior y Santo. Es solo a través de mi arbitraje que puedes siquiera acercarte a la esfera del Esplendor. En este Salón soy tu lengua, tu corazón y tu mente. No temas, pues te guiaré por los caminos de la Llama y el calor abrasador, y te mantendré seguro. No temas, pues te conduciré por templo acuático de Hod. Te dirigiré en el templo ante los poderosos Kabiri. Hablaré por ti en esta asamblea de los dioses ante los poderes de AL y la corriente de la Luz.

Visualiza a la diosa Thmê comunicándose en silencio con las energías en el Este. Ella habla en tu nombre a los guardianes divinos del Salón. Una vez más oyes su voz mientras llama los nombres de otras formas divinas en el Este del templo: ESE, NEBETHO, THOOUTH y otra, HOOR OUER. Tienes una vaga impresión de cuatro figuras en el Este, sentadas ante un velo. Thmê continúa dirigiéndose a las figuras, y la escena se vuelve borrosa. La diosa se coloca una vez más ante la gigantesca forma de Djehoti, dios de la Sabiduría. Thmê mantiene una discusión silenciosa con Thoth. Después de unos momentos Thmê se vuelve hacia ti, saluda con los Signos hacia el Oeste, y dice en silencio:

Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

Thmê desciende desde el Este y camina hacia su propia estación de Hegemón en el Suroeste donde traza las figuras de una cruz y un triángulo con su cetro. Ella

luego se dirige al Noroeste y traza las figuras en la estación del Hiereus. Mientras lo hace, vibra el nombre "HOOR" (Hoor o Hoh-or). La figura de Horus comienza a formarse rápidamente. Regresa al Este y traza las figuras en la estación del Hierofante. Mientras hace esto, entona el nombre “OUSIRI” (Oo-seer-ee). La forma envuelta en momia de Osiris comienza a tomar forma.

Thmê te toma de la mano y te conduce al Este del altar. Di:

> El grado 3 = 8 de Practicus se atribuye al Planeta Mercurio y a los Camin os 31 y 30. El Camino 31 de SHIN se refiere al reflejo de la Esfera de Fu ego y el Camino 30 de RESH alude al reflejo de la Esfera del SOL. Que el Elemento de este grado sea nombrado para que pueda despertarse dent ro de mi esfera, en las esferas de aquellos seres que están presentes, y en la esfera de esta corriente mágica. El Elemento es AGUA.

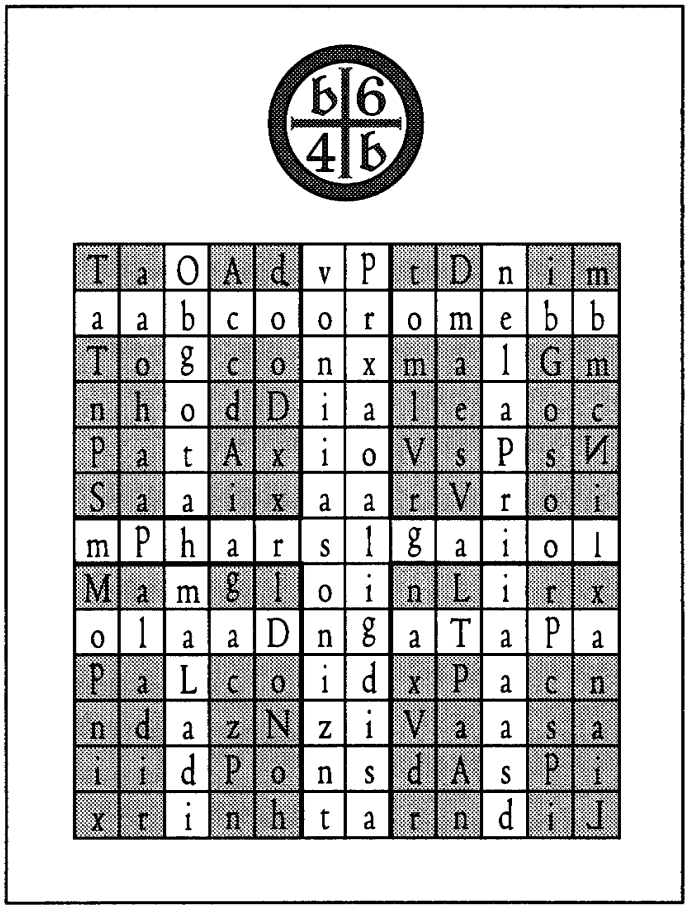
Visualiza el símbolo del triángulo azul de Agua en el que meditaste antes de entra r en el Salón. Imagina su presencia en tu esfera de sensación en tu área de Chok mah-Binah, los templos izquierdo y derecho de la frente. (Nota: Debes tomar conci encia de una sensación de resonancia armónica entre el triángulo de Agua y tu esf era Chesed, el hombro izquierdo. Luego visualiza el triángulo en naranja reflejado en tu centro Hod, la cadera derecha.) Imagina que estas mismas imágenes se acti van en todas las diversas formas oficiales del Salón.

Thmê te conduce a la figura de Osiris en el Este. El dios traza en el aire frente a ti la figura de una cruz y un círculo. Luego te entrega su cetro coronado. Al tomar la Varita del Poder, asumes el cargo de Hierofante que Osiris te ha conferido. Da la Señal de la Luz en Espiral hacia el Este y luego di: "¡Que descienda el respland or blanco del Espíritu Divino!" Siente una inundación de Luz Divina fluir a través de tu cuerpo desde el Kether del universo. Equilibra esta Luz a través de tu cuerpo r ealizando la Cruz Cabalística, vibrando los nombres hebreos.

Da un golpe y di: "¡Adoremos al Señor y Rey del Agua!" Gira hacia el Este y cont inúa: "ELOHIM TZABAOTH—¡Elohim de los Ejércitos! ¡Gloria al RUACH ELOHIM que se movió sobre la Faz de las Aguas de la Creación! Amén." Saluda con la Señal d e Practicus.

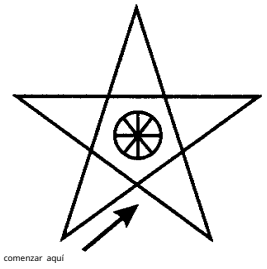
Ve en sentido horario hacia el Oeste y párate frente a la Tabla del Agua. Visualiza también a las otras forma s oficiales astrales mirando hacia el Oeste.

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido por Osiris, invoca los poderes d e la Tabla del Agua. Da un golpe, luego traza con la Varita un gran círculo frente a la Tabla. Después dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces, vibra "HCOMA" (Hay-koh-mah). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e into na "AGLA" (Ah-gah-lah). Da la Señal de la Luz en Espiral. Luego 91 El área Heh-Agu a de los Cuatro Mundos Cabalísticos.

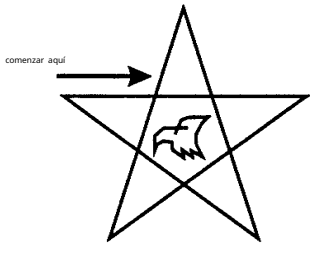


T	a	O	A	d	v	P	t	D	n	i	m
a	a	b	c	o	o	r	o	m	e	b	b
T	o	g	c	o	n	x	m	a	l	G	m
n	h	o	d	D	i	a	l	e	a	o	c
P	a	t	A	x	i	o	V	s	P	s	И
S	a	a	i	x	a	a	r	V	r	o	i
m	P	h	a	r	s	l	g	a	i	o	l
M	a	m	g	l	o	i	n	L	i	r	x
o	l	a	a	D	n	g	a	T	a	P	a
P	a	L	c	o	i	d	x	P	a	c	n
n	d	a	z	N	z	i	V	a	a	s	a
i	i	d	P	o	n	s	d	A	s	P	i
x	r	i	n	h	t	a	r	n	d	i	J

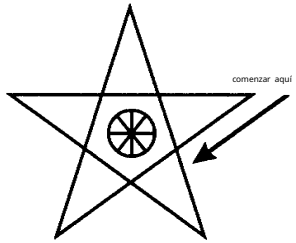
La Tabla Enociana del Agua



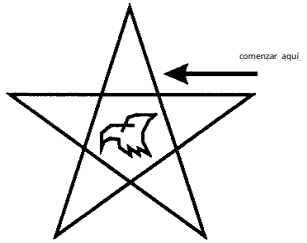
Invocando Espíritu Pasivo



Invocando Agua



Espíritu de Destierro Pasivo



Destierro del Agua

Los Pentagramas del Agua

Traza el pentagrama invocador del Agua. Mientr hacerlo as vibras el nombre "EMPEH ARSEL GAIOL" (Em-pey Ar -sell Gah-ee-ohl). Dibuja el sigilo del águila en el centr o e entona "Aleph Lamed, AL." Haz el Signo de Practic us. Di:

El Signo de Practicus

> Y los Elohim dijeron: "Hagamos a ADÁN a nuestra Ima gen, conforme a nuestra semejanza, y que tengan do minio sobre los Peces del Mar. En el Nombre de AL f uerte y poderoso, y en el nombre de ELOHIM TZABA OTH, ¡Espíritus del Agua adorad a vuestro Creador!

Toma la copa de Agua y con ella traza el Signo del Águila delante de la Tabla. Di:

> En el Nombre de GABRIEL, el Gran Arcángel del Agua, y en el Signo del Águ ila, ¡Espíritus del Agua, adorad a vue stro Creador!

Traza una cruz con la copa y di:

> En el Nombre y las Letras del gran Cuadrángulo Occidental revelado a Enoc por el Gran Ángel Ave, ¡Espíritus del Agua, adorad a vuestro Creador!

Sostén la copa en alto y di:

> En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios, nacidos en los estandartes del Oeste, EMPEH ARSEL GAIOL, ¡Espíritus del Agua, adorad a vuestro Creador! En el Nombre RA-AGIOSEL, Gran Rey del Oeste, ¡Espíritus del Agua, adorad a vue stro Creador!

Reposa la copa y regresa a la estación del Hierofante para mirar hacia el Oeste. Visualiza a los o tros oficiales astrales en sus estaciones mirando hacia el Este. Di:

> En el Nombre de ELOHIM TZABAOTH, declaro el templo abierto en el grado 3=8 de Practicus.

Da los siguientes golpes con la empuñadura del cetro: 1 M 1 M (1—3—1—3). Visualiza al oficial/forma divina del Hiereus repitiendo la batería de golpes: 1—3-1-3. Visualiza al oficial/forma divina del Hegemon repitiendo la batería de golpes: 1-3-1-3.

Sal del cargo de Hierofante y regresa it al dominio de Osiris. El la diosa Thmê entonces te conduce al Oeste del templo.

PARTE 1: Avance en el 31º Camino de Shin

Visualiza a todos los oficiales/formas divinas en sus respectivas estaciones. En este punto, el templo ha sido abierto bajo la guía de los Guardianes del Salón, con tu participación muy activa. Ya has hecho mucho para activar el Elemento Agua dentro de tu esfera de sensación. Así como en el pasado, ahora debes tomar unos momentos para restablecerte como candidato que busca la entrada en este Salón. Realiza la Cruz Cabalística para mantener un equilibrio psíquico de todos los Elementos dentro de tu aura. Recuerda la experiencia en la antesala, donde estuviste con los ojos vendados en la oscuridad. Restaura la persona del aspirante dentro de ti.

Toma la Pirámide de Llama en tu mano derecha. Da la batería de golpes: 1-3-1-3. Párate en la parte Oeste del Salón mirando hacia el Este y di:

> Este candidato busca la entrada. Juro que es verdad que yo (lema mágico) he progresado en los caminos de la Ciencia Oculta hasta h aber superado ciertos exámenes en el conocimiento requerido. Hab iendo logrado esto, ahora soy elegible para avanzar al grado de Pr acticus.

La diosa Thmê responde:

> Su Trono era como una Llama Ardiente y las Ruedas como Fuego Quemante.

Ella te conduce ante la estación del Hierofante y te enfrenta hacia la forma divina de Horus, quien te exige los 2 = 9 Signos y palabras:

> Dame la Señal del grado de Theoricus. (Tú la das.)
>
> Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con el dios de cabeza de halcón.

> Dame la Gran Palabra del grado 2 = 9.

Tú la das: "Shaddai El Chai."

> Dame el Número Místico del grado 2 = 9.

Tú lo das: "45."

> ¿Cuál es la Contraseña formada a partir del Número Místico? - pregunta Horus.

Tú respondes: "Mem-Heh."

> ¿Cuál es el Título Místico del grado 2 = 9?

Das: "Poraios de Rejectis."

¿Qué símbolo recibiste en ese grado?

Das: "Ruach." Detrás de ti, escuchas la voz de Osiris decir:

Poraios de Rejectis, ¿estás listo para tomar este juramento del grado 3 = 8?

Respondes: "Estoy listo para tomar este juramento." Enfrenta la Tabla del Agua y di:

Yo (indica el lema mágico) solemnemente me comprometo a mantener y defender l os misterios de los Caminos 31 y 30 y del grado de Practicus, así como estoy comp rometido a mantener los de los grados anteriores.

Haz el Signo de Saludo de un Neófito y di: "Juro por el Abismo de las Aguas." Toma la copa que está frente a la Tabla del Oeste. Con tus dedos, rocía agua tres veces frente a la Tabla y di: "Que los poderes del Agua sean testigos de mi juramento."

Thmê as Hegemon te guía entre los pilares en el noreste. Ella permanece al lado exterior del pilar blanco. Da un golpe y di:

Ante mí están los Portales de los Caminos 31, 32 y 29. De estos, el central conduce al grado de Theoricus desde el de Zelator. El que está a mi izquierda, ahora abierto para mí, es el 31, que conduce del 1 = 10 de Zelator al grado 3 = 8 de Practicus.

Osiris habla:

Toma en tu mano derecha la Pirámide de Llama y sigue a tu guía, AXIOKERSA, el Kabir, quien te conduce por el camino del Fuego.

El Hegemon gira a la derecha. Pasas entre los pilares y la sigues mientras te guía lentamente alrededor del Salón. Tómate tiempo para visualizar lo siguiente:

En este punto, imagina brevemente en tu ojo mental que estás pas ando por una Puerta marcada con la letra hebrea Shin; dejando atr ás la esfera de Malkuth y siguiendo a tu guía a través de un túnel o pasaje de color rojo brillante. Estás dejando el mundo material at rás mientras comienzas a recorrer el camino ígneo de la iniciación q ue conecta el Mundo Activo con el Reino del Intelecto. La energía d el camino es eléctrica y pulsante, como si hubieras entrado en un v olcán activo.

Tienes una visión en la que te encuentras en un bosque montañoso rodeado por una gran multitud de personas que están celebrando con júbilo. Es media tarde y la fiesta ya ha continuado durante tres días, pero los part icipantes no muestran signos de fatiga. El que lleva una capa púrpura

Los sacerdotes conocidos como los Sai parecen obsesionados mientra s bailan en espirales saltarinas armados con escudos y jabalinas. Gue rreros, marineros, pastores, mujeres e incluso niños se unen al baile, pisando con fuerza sus pies descalzos en el suelo del sagrado bosqu e de Deméter, con ofrendas de grano, pan y vino a la diosa. El sonid o de las flautas de caña, tambores, cantos y címbalos se eleva hasta un estruendoso clamor que continúa hasta el anochecer. Con la llegada de la noche, la celebración se vuelve más sombría. Se repa rten antorchas de pino entre los participantes para ser encendidas de sde el hestia o fuego público del hogar. Luego, en fila india, el grupo avanza por un sendero bien transitado en la ladera de una colina. P asando por afloramientos rocosos y árboles enanos, la procesión final mente serpentea a través de la oscuridad hasta el lado rocoso de un acantilado donde la boca de una gran caverna está flanqueada por i mágenes talladas de dos perros que sostienen grandes antorchas. Est a es la Gruta de Hécate, la oscura diosa de la Luna y el Inframundo. Uno a uno, los celebrantes entran en la boca abierta de la tierra.

Tus oídos captan el sonido de martillos de fundición golpeando hierro—el sonido desgarrador del vapor cuando el metal al rojo vivo choca con el agua. La imagen del fornido dios herrero Hefesto de pie sobre un yunque martillando metal al rojo vivo con un martillo aparece ante ti. La pieza de metal caliente en la que trabaja parece ser triangular. El dios sujeta el metal en el yunque con tenazas de hierro. El sudor del dios forma gotas ígneas en su frente. El aire está caliente y húmedo con vapor y chispas, pero tu misterioso guía te conduce hacia adelante.

Después de una circunvalación alrededor del Salón, el Hegemón te conduce al trono del Hierofante. La forma oficial del Hierofante se levanta, pero ya no reconoces la f igura de Osiris; en su lugar hay una figura madura con barba, coronada con hojas de roble y vestida con una túnica griega dorada. Sosteniendo una lámpara roja, la fi gura se acerca a ti y comienza a hablar:

AXIEROS, el Primer Kabir, habló a Kasmillos el candidato, y dijo: "Yo soy la cima de la Pirámide de Llama. Soy el Fuego Solar que derrama sus rayos sobre el Mundo inferior, dador de vida, productor de Luz. ¿Con qué símbolo buscas pasar?"

Sostenga la Insignia de Admisión y diga: "Busco pasar portando el símbolo de la Pirámide de Fuego." El Hierofante dice:

Escucha la voz de AXIEROS, el Primer Kabir: "La Mente del Padre giró en un rugido resonante—comprendiendo por Voluntad invin- ci ble, ideas omniformes, que al volar desde esa Única Fuente emana ron. Porque, del Padre proceden tanto la Voluntad como el Fin, po r los cuales aún están conectados con el Padre, según la Vida alter na a través de vehículos variados."

Tomas la lámpara roja en la estación del Hierofante y continúas el discurso del Kabir:

> "Pero al ser divididos, siendo por Fuego Intelectual distribuidos entre otros Intelectuales. Porque el Rey de todo lo previamente colocado ante el mundo polimorfo, por el cual el universo resplandece adornado con ideas muy diversas, de las cuales el Fundamento es Uno y Solo. De esto: los otros se precipitan distribuidos y separados a través de los diversos cuerpos del universo y son llevados en enjambres a través de sus vastos Abismos, siempre girando hacia afuera en una Radiación Ilimitada."
>
> Son Concepciones Intelectuales de la Fuente Paterna, participando abundantemente del Brillo del Fuego en la culminación del Tiempo Incesante.
>
> Pero la Fuente Primaria y Auto-perfecta del Padre derrama estas Ideas Primigenias. Estas, siendo muchas, ascienden fulgurantes hacia el Mundo Resplandeciente y en ellas están contenidas las Tres Supernales—porque es el Operador— porque llena el Seno generador de Vida de Hécate[92] y vierte en las Sinocias,[93] la fuerza vivificante del Fuego, dotada de Poderío Potente."

La figura del Kabir continúa el discurso:

> "El Creador de todo, Auto-operante, formó el Mundo, y había una cierta masa de Fuego, y todos estos auto-operantes Él produjo, para que el Cuerpo Cósmico pudiera estar completamente conformado—para que el Cosmos pudiera manifestarse y no parecer membranoso.
>
> Y fijó una vasta multitud de estrellas errantes, no por un esfuerzo laborioso y dañino, sino para sostenerlas con estabilidad, sin movimiento—impulsando Fuego hacia Fuego." A esto se refiere el discurso de AXIEROS.

Reemplaza la lámpara. Después de escuchar el discurso del Kabir, el Camino de Shin parece brillar escarlata con los rayos cálidos del Sol tras el fin de un largo invierno. El Hegemón te conduce hacia la estación del Hiereus, quien se levanta a tu llegada con una lámpara roja en mano. Ya no percibes al dios con cabeza de halcón, Horus. Los rasgos del Hiereus son ahora los de un feroz guerrero griego con armadura y casco rojos. La figura te habla:

> AXIOKERSOS, el Segundo Kabir, habló a Kasmillos el candidato y dijo: "Soy el ángulo basal izquierdo del triángulo o Llama. Yo

92 Los caldeos consideraban a Hécate como una Diosa de rango central; por lo tanto, poseía el centro de todos los Poderes. A su mano derecha estaba la Fuente de las Almas, mientras que a su mano izquierda estaba la Fuente de las Virtudes.

93 Los Oráculos Caldeos enumeran las Sinocias como una de las tres especies Intelectuales de Poderes espirituales que se atribuyen a la Segunda Mente o al Mundo Empíreo. En el esquema cabalístico, este mundo correspondería a Briah.

> Soy el Fuego Volcánico y Terrestre, flamígero y resplandeciente en los Abismos del Fuego-Tierra desgarrador-Fuego penetrante-desgarrando el telón de la Materia-Fuego contenido-Fuego atormentado-furioso y girando en tormenta lúgubre. ¿Por qué signo buscas pasar?

(Levanta la Insignia de Admisión y di:) "Busco pasar portando el símbolo de la Pirámide de Llama."

Tu guía te deja al cuidado del Hiereus, quien continúa:

> Escucha la voz de AXIOKERSOS, el Segundo Kabir: "Porque no fue en la Mate ria donde el Fuego que está en el Más Allá Primero encerró Sus Poderes en a ctos, sino en la MENTE."

Tomas la lámpara roja en la estación del Hiereus y continúas el discurso del Kabir:

> "Porque el Formador del Mundo Ígneo es la Mente de la Mente, Quien pri mero surgió de la Mente, vistiendo un Fuego con el otro Fuego, uniéndolos para que pudiera mezclar los cráteres manantiales mientras preservaba in maculado el brillo de Su propio Fuego—y de ahí un Torbellino Ígneo que a trae el resplandor de la Llama Centelleante—penetrando los Abismos del U niverso; de ahí—desde abajo se extienden todos sus maravillosos rayos, ani mando abundantemente la Luz, el Fuego, el Éter y el Universo."

La figura del Kabir continúa:

> "De Él brotan todos los truenos implacables, y el pecho envuelto en torbellino, inscrito en tormenta, de la Fuerza Todo-espléndida de Hécate, engendrado por el Padre, y Quien rodea el Brillo del Fuego y el fuerte Espíritu de los Polos, todo ígneo más allá." Aquí termina el discurso de AXIOKERSOS.

Vuelve a colocar la lámpara. Sientes como si el calor del camino hubiera aumentado mucho, como si caminaras por las entrañas fundidas de la Tierra. Casi puedes oler el olor acre de la lava y el acero licuado. La atmósfera del camino se ha vuelto repentinamente volátil y explosiva. Bajo tus pies la tierra parece retumbar con punzadas de presión volcánica. La figura oficial del Hiereus te conduce hasta la estación del Hegemón, quien se levanta con una lámpara roja. El rostro de Thmê ha desaparecido; en su lugar está el rostro de una mujer de tez oscura con una túnica griega verde. La figura te habla:

> AXIOKERSA, la Tercera Kabir, habló a Kasmillos el candidato, y dijo: "Soy el Ángulo Basal Derecho del triángulo de Llama. Soy el Fuego astral y fluido, serpenteando y coruscando a través de la

Firmamento. Soy la Vida de los seres—el calor vital de la exist encia. ¿Por qué signo buscas pasar?

Sostén la Insignia de Admisión y di: "Busco pasar portando el símbolo de la Pirámide de Llama." La figura continúa:

Escucha la voz de AXIOKERSA, el Tercer Kabir: "El Padre se ha retirado pero no ha encerrado Su Propio Fuego en Su Poder Intelectual. Todas las cosas han surgido de ese Único Fuego."

Tomas la lámpara roja en la estación del Hegemón y continúas el discurso del Kabir:

Porque el Padre de todas las cosas perfeccionó todo, y las entregó al Segundo Mente a quien todas las razas de hombres llaman Primero. La Mente del Padre cabalga sobre las sutiles vigas que brillan con los trazos de un Fuego inflexible e implacable.

La figura continúa:

"El Alma, siendo un Fuego brillante, por el Poder del Padre permanece inmortal y es Señora de la Vida, y llena los muchos recesos del Seno del Mundo, los canales están entremezclados, donde realiza las obras del Fuego Incorruptible."
Con esto concluye el discurso de AXIOKERSA.

La "sensación" del camino sigue siendo ígnea, pero ahora es un Fuego nutritivo—el Fu ego del hogar que proporciona calor y abrigo. Es el Fuego de la Vida moviéndose invis ible por todos los aspectos de la Creación—una vibración y carga eléctrica de energía. Recibes la imagen de sacerdotes samotracios vertiendo agua de un vaso sobre tu fren te y ungendo tus manos y pies en una purificación ritual. Otros sacerdotes abanican n ubes de humo perfumado sobre ti.

El Hegemón te conduce al Oeste del altar mirando hacia el Este. El primer Kabir en la estación del Hierofante te habla:

No te inclines hacia el mundo oscuramente espléndido donde continuamente reposa una profundidad infiel, y Hades envuelto en nubes deleitándose en imágenes ininteligibles, precipitado, serpenteante, un abismo negro siempre rodante, siempre uniendo un cuerpo, no luminoso, informe y vacío.

Continúas el discurso del Kabir:

La naturaleza nos persuade de que existen demonios puros y que incluso los gérmene s malignos de la Materia pueden igualmente volverse útiles y buenos. Pero estos son Misterios que se desarrollan en el profundo abismo de la Mente.

El Primer Kabir continúa:

> Existe un Fuego que se extiende a través de las ráfagas del Aire o incluso un Fuego informe de donde proviene la Imagen de una Voz, o incluso una Luz centelleante, abundante, giratoria, que se arremolina, clamando en voz alta.

Continúas el discurso:

> También está la visión del Corcel de Luz centelleante, o de un Niño llevado en alto sobre los hombros del Corcel Celestial, ígneo o vestido de oro, o desnudo y disparando con un arco, flechas de Luz, y de pie sobre los hombros de un caballo.[94]

> Pero si prolongara esta meditación, uniría todos estos símbolos en la forma de un León.[95]

> Cuando la Bóveda de los Cielos y la Masa de la Tierra ya no sean visibles para mí; cuando a mi vista las Estrellas hayan perdido su luz y la lámpara de la Luna esté velada; cuando la Tierra no permanezca y a mi alrededor esté la Llama Relámpago—entonces no llamaré ante mí la Imagen Visible del Alma de la Naturaleza, porque sin importar la tentación de hacerlo, no debo contemplarla antes de que mi cuerpo sea purificado por los Ritos Sagrados—ya que siempre arrastrando hacia abajo el Alma y alejándola de las Cosas Sagradas, de los confines de la Materia, surgen los terribles Demonios con rostro de Perro, que nunca muestran verdadera imagen a la mirada mortal.

El Primer Kabir continúa el discurso:

> Por lo tanto, primero el sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe rociar con el Agua lustral del Mar Ruidoso y Resonante.

Continúas el discurso:

> Trabajaré alrededor del Strophalos % de Hécate. Siempre que un Demonio terrestre se acerque, gritaré en voz alta y sacrificaré la Piedra MNIZOURIN.[97]

---

94 Una referencia a Sagitario, el Signo de Fuego Mutable.

95 Leo, el Signo de Fuego Fijo o Querúbico.

96 Una bola dorada dedicada a Hécate que lleva un zafiro en su centro. Alrededor hay una correa de cuero inscrita con varios caracteres sagrados. Sosteniendo la correa de cuero, los caldeos azotaban esta esfera por el aire alrededor de sus cabezas mientras invocaban a los lynges o Poderes Intelectuales del Espíritu asociados con la Segunda Mente y el Mundo Empíreo.

97 Debido a su proximidad a la materia, los Espíritus Terrestres son notorios por dar falsedades. Se decía que la piedra Mnizourin tenía el poder de evocar Espíritus Superiores que revelarían la Verdad al mago. Según el Oráculo, la evocación de un Espíritu superior iba de la mano con el sacrificio de la piedra.

No cambiaré los Nombres bárbaros de Evocación, porque son Nombres Divinos, que en los Ritos Sagrados tienen un poder inefable.

El Primer Kabir continúa el discurso:

Y cuando, después de que todos los fantasmas hayan sido desterrados, veas ese Fuego Santo e Informal—ese Fuego que lanza destellos y relámpagos a través de las Profundidades Ocultas del Universo, escucha la Voz del Fuego. A esto se refiere el discurso de los Kabir.

Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas despojándose de su apariencia externa como los Kabiri y adoptando su comportamiento habitual. Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Shin y di:

La Pirámide Triangular Sólida es un jeroglífico apropiado del Fuego. Está formada por cuatro triángulos, tres visibles y uno oculto, que sin embargo es la síntesis del resto. Los tres triángulos visibles representan el Fuego, Solar, Volcánico y Astral, mientras que el cuarto representa el Calor latente; AUD-activo, AUB-pasivo, AUR—equilibrado, mientras que Asch es el nombre del Fuego.

Deja a un lado la Pirámide y centra tu atención en la placa de la letra Shin. Di:

El trigésimo primer camino del Sepher Yetzirah que corresponde a la letra Shin se llama la Inteligencia Perpetua, y así se llama porque regula el movimiento adecuado del Sol y la Luna en su orden correcto, cada uno en una órbita conveniente para él.

Por lo tanto, es un reflejo de la Esfera de Fuego, y del camino que conecta el Universo Material, representado en Malkuth, con el Pilar de la Severidad y el lado de Geburah, a través de la Sephirah Hod.

Centra tu atención en la Llave del Tarot del Juicio y di:

La vigésima llave del Tarot representa simbólicamente estas ideas. Para el ojo no iniciado aparentemente representa El Juicio Final con un Ángel que toca una trompeta y los Muertos que se levantan de sus tumbas, pero su significado es mucho más profundo que esto, pues es un glifo de los poderes del Fuego.

El Ángel rodeado por el arcoíris, del cual saltan coruscaciones de Fuego, y coronado con el Sol, representa a MICHAEL, el Gran Arcángel, el Gobernante del Fuego Solar.

Las Serpientes que guían en el arcoíris son símbolos de los Serafines de Fuego. La Trompeta representa la influencia del Espíritu que desciende de Binah, mientras que la Bandera con la Cruz se refiere a los Cuatro Ríos del Paraíso y a las Letras del Santo Nombre.

Él es también AXERIOS, el primero de los Kabiri Samotracios, así como Zeus y Osiris. La figura de la mano izquierda abajo, que surge de la Tierra, es SAMAEL, el Gobernante del Fuego Volcánico. Él es también AXIOKERSOS, el Segundo Kabir, Plutón y Tifón.

La figura de la mano derecha abajo es ANAEL, la Gobernante de la Luz Astral. Ella es también AXIOKERSA, la Tercera Kabir, Ceres y Perséfone, Isis y Neftis. Por lo tanto, está representada en forma duplicada, y emergiendo de las aguas. Alrededor de ambas figuras destellan relámpagos.

Estas tres figuras principales forman el triángulo de Fuego y representan además el Fuego operando en los otros Tres Elementos de Tierra, Aire y Agua.

La figura central inferior con la espalda vuelta y los brazos en el Signo de los Dos iguales a Nueve, es ARIEL, el Gobernante del calor latente. Él está emergiendo de la Tierra como si fuera a recibir las propiedades de los otros tres. También es KASMILLOS, el candidato en los Misterios Samotracios, y el Horus de Egipto. Surge de la Tumba cúbica excavada en la roca y también alude al candidato que recorre el camino del Fuego. Las figuras inferiores representan la letra hebrea Shin, a la que el Fuego está especialmente referido. Los siete Yods hebreos aluden a las Sephiroth que operan en cada uno de los Planetas y al Schem ha-Mephoresh.

Visualice lo siguiente:

Imagina que estás al final del ardiente y rojizo Camino de Shin que conduce desde las entrañas de la Tierra hasta un vasto océano sobre ti. Un sacerdote de los misterios se acerca y coloca una marca caliente contra tu frente. El dolor es mínimo, reemplazado por una sensación de euforia. El hierro de marcar de Hefesto deja una marca roja en forma de triángulo en tu piel. Luego los sacerdotes te visten con un manto violeta.

En el ojo de tu mente imagina que ahora estás frente a la Puerta naranja que es la entrada al templo de Agua de Hod. Te das cuenta de que tu viaje a través del Camino 31 ha sido un paso primordial en tu iniciación espiritual. Por primera vez has recorrido un camino que se ha desviado de la seguridad del Pilar Medio. Has sido bautizado en y a través del Elemento Fuego como una etapa de equilibrio previa a la inmersión en el templo de Agua de Hod. Todas las impurezas psíquicas dentro de ti que bloquearían tu progreso espiritual deben ser completamente quemadas. Debes renacer a través del Fuego espiritual como el fénix. Eres el cuarto lado de la Pirámide de Llama, recibiendo las propiedades de los otros tres lados—dentro de tu Alma está el Fuego latente u Oculto de la Naturaleza que recorre todas las cosas en el universo manifiesto que son tocadas por lo Divino. Y eres más consciente que nunca

de una Presencia Superior—una fuerza que se mueve a través del universo y a través de tu propia esencia. En este camino los poderes divinos han descendido a la materialización—al Fuego—y han dejado su marca sobre ti, señalándote como un iniciado de los misterios.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el Título de Señor (Señora) del Camino Treinta y Uno.

(Di:) Reclamo el Título de Señor (Señora) del Camino 31.

Thmê te habla:

Has pasado la Puerta del Camino de Shin siguiendo las huellas de un iniciado. Prepara este Salón para reflejar el Camino 30 de Resh. Prepárate para el paso al Camino del Sol.

La diosa te conduce al anexo donde pasas unos momentos practicando la Respiración Cuádruple y meditando en la Carta del Juicio. Realiza la Cruz Qabalística para equilibrar nuevamente las energías Elementales dentro de tu Aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la Parte 2 del ritual.

Cambios en la disposición del templo para la segunda parte del ritual—el Camino 30: Sustituye la placa de la letra Shin en el Noreste por la letra Resh. Sustituye la letra Tau por Samekh. Sustituye la letra Qoph por Tzaddi. También sustituye la carta del Tarot de Juicio por la del Sol. Todos los demás muebles del templo permanecen como están.

PARTE 2: Avance en el 30º Camino de Resh

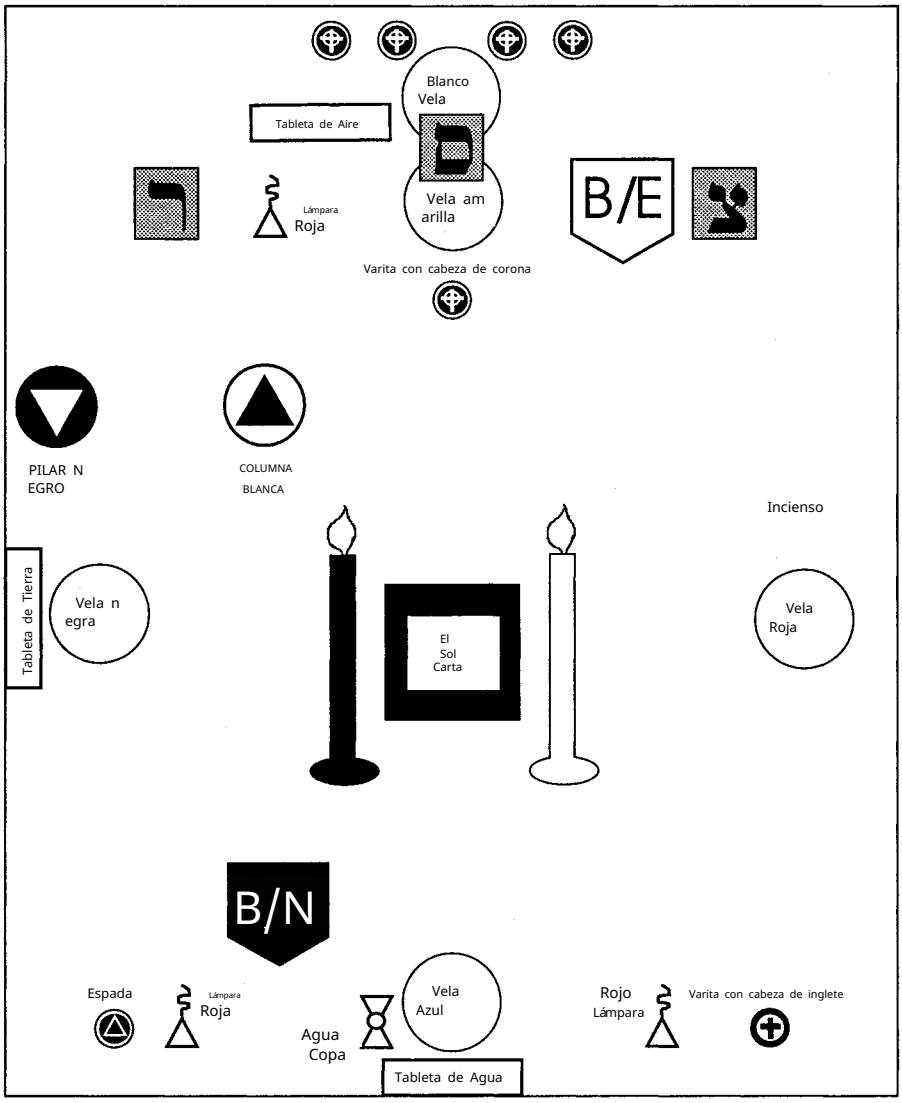
Pasa unos momentos en la antesala en un estado de meditación relajada. Realiza la Cruz Cabalística. Toma la Insignia de Admisión de la Cruz Griega de Trece Cuadrados. Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. Tómate unos momentos para restablecerte como candidato que busca la entrada a este Salón.

Con la Cruz Griega en tu mano derecha, párate en la parte occidental del Salón mirando hacia el Este.

La diosa Thmê se acerca a tu lado y dice:

He aquí, Él ha colocado Su Tabernáculo en el Sol.

Thmê as Hegemon te guía entre los pilares en el noreste. Ella permanece al lado exterior del pilar blanco. Da un golpe y di:



El Templo Practicus para la Auto-Iniciación: Segunda Preparación

Ante mí están los Portales de los Caminos 30, 25 y 28 que conducen desde el grado 2 = 9 de Theoricus hacia aquellos grados que están más allá. De estos, el único que a hora está abierto para mí es el 30, que conduce al grado 3 = 8 de Practicus.

Osiris habla:

Toma en tu mano derecha la Cruz Griega Solar y sigue a tu guía por el camino del Sol.

(Di:) "Antes de los Remolinos Intelectuales del Fuego Intelectual, todas las cosas son subordinadas por la Voluntad del Creador de Todo."

La Hegemón gira a la derecha. Pasas entre los pilares y la sigues mientras te guía lentamente alrededor del Salón. Durante este tiempo visualiza lo siguiente:

En este punto, imagina brevemente en el ojo de tu mente que estás atravesando una Puerta marcada con la letra he brea Resh, dejando atrás la esfera de Yesod y siguiendo a tu guía a través de un túnel o pasaje de color naranja brill ante. Estás dejando atrás la esfera astral mientras comienza s a recorrer el ardiente camino Solar de la mente humana individual que conecta la esfera de la Fundación con el Re ino del Intelecto. La energía del camino es cálida y pulsant e, como si hubieras salido a un brillante día de verano qu e ha despertado el proceso creativo en tu mente y estimul a tu conciencia de una presencia superior que se mueve a través de todos los aspectos del universo. La imagen de u n barco viene a tu mente, un barco que te lleva a través d el Mar Egeo. Sobre ti está el carro de Helios, el dios del So l. Tu misteriosa guía te conduce hacia adelante.

Después de una circunvalación alrededor del Salón, la Hegemón te conduce al trono d el Hierofante. La forma oficial del Hierofante se levanta, y nuevamente ves ante ti un a poderosa figura barbada vestida con una túnica dorada. Sosteniendo una lámpara r oja, la figura se acerca a ti y comienza a hablar:

AXIEROS, el Primer Kabir, habló a Kasmillos el candidato, y dijo: "Yo soy el Sol en la mayor elevación, trayendo a la Tierra el calor madurante que fructifica todas las cosas, impulsando el crecimiento de la naturalez a vegetal, dador de vida, productor de vida, coronando el verano con l a cosecha dorada, y llenando el regazo del abundante Otoño con la púr pura vendimia de la Vid." ¡Hasta aquí la voz de AXIEROS!

Visualice lo siguiente:

Después de escuchar el discurso del Kabir, el Camino de Resh parece brillar naranja con los brillantes rayos solares del mediodía del Sol de verano—

los rayos de Apolo. El aire está caliente y húmedo. Puedes sentir el calor del Sol en tus brazos y rostro, y puedes sentir su savia vital e n la savia de las plantas. El calor parece tener un efecto estimulante en tu mente, que se acelera con nueva creatividad e intuición. Es c omo si se hubiera abierto un nuevo canal de comunicación entre tu mente humana individual y la Mente divina mayor. Instintivamente s abes que gradualmente tendrás el privilegio de obtener conocimiento intelectual de esa Mente Mayor, pero solo a través de una comunic ación interna que no necesita palabras, solo símbolos.

La Hegemón te conduce hasta la estación del Hiereus, quien se levanta a tu acercamiento con una lámpara roja en la mano. La feroz figura con armadura roja aparece ante ti una vez más. El guerrero escarlata habla:

AXIOKERSOS, el Segundo Kabir, habló a Kasmillos el candidato y dijo : "Yo soy el Sol en la mayor depresión bajo el Ecuador cuando el fr ío es mayor y el calor es menor, retirando su luz en el invierno os curo, el Habitante de la niebla y la tormenta." ¡Hasta aquí la voz d e AXIOKERSOS!

Visualice lo siguiente:

Sientes como si el calor reconfortante del camino se hubiera extinguido, sust ituido por un viento frío. La sensación de creatividad intelectual que disfrutas te hace unos breves momentos ha dado paso a la realización de una posible esterilidad y abuso de los poderes mentales. Ahora comprendes que la ene rgía de este camino puede ser bastante dura si se usa de manera incor- rec ta o sin equilibrio.

En el ojo de tu mente vuelves a ver una visión de tu barco en el mar Egeo. Nubes de tormenta han oscurecido el sol y la fur ia de las olas choca contra la proa del barco. Frente a la ira de la tempestad, te mantienes firme, concentrándote en el propósito sin gular de toda tu búsqueda espiritual. Tu poder como iniciado de lo s misterios te guiará.

La forma oficial del Hegemón te conduce a su estación, donde toma la lámpara roja . Su rostro vuelve a ser el de una mujer con una túnica verde. La figura habla:

AXIOKERSA, el Tercer Kabir, habló a Kasmillos el candidato, y dijo: "Y o soy el Sol en el Equinoccio, iniciando el Verano o anunciando el I nvierno—suave y benigno en operación, dando o retirando el calor vi tal de la vida." ¡Hasta aquí la voz de AXIOKERSA!

Visualice lo siguiente:

La energía del camino ahora parece curiosamente calma y equilibrada, como si estuvieras en el centro de un huracán, en total equilibrio, mientras la turbulencia está a tu alrededor. Estás en el punto crucial de la energía Solar, que es pacífica pero potente. Sobre todo, tienes un poderoso sentido de conciencia y propósito.

El Hegemón te conduce al Oeste del altar mirando hacia el Este. El Primer Kabir en la estación del Hierofante te habla:

El Creador de Todo congregó los Siete Firmamentos del Cosmos, circunscribiendo el Cielo con forma convexa. Constituyó un Septenario de Existencias Errantes, suspendiendo su desorden en zonas bien dispuestas.

Continúas el discurso del Kabir:

Los hizo seis en número y para el séptimo, lanzó en medio de ellos el Fuego del SOL—en ese Centro desde el cual todas las líneas son iguales—para que el rápido Sol pueda girar alrededor de ese centro, impulsándose ansiosamente hacia ese Centro de Luz Resonante. Como rayos de Luz, sus cabellos fluyen, extendiéndose hasta los confines del Espacio, y de los Círculos Solares, y de los destellos Lunares y de los Recesos Aéreos, la Melodía del Éter y del Sol y de los Pasajes de la Luna y del Aire.

La totalidad del Sol está en los órdenes supermundanos, pues allí subsiste un Mundo Solar y una Luz infinita. El Sol mide con mayor verdad todas las cosas por el tiempo, porque Él es el Tiempo del Tiempo, y su disco está en la esfera inerrante sin estrellas, y es el centro del Mundo Triple. El Sol es Fuego y el Distribuidor del Fuego. También es el canal para el Fuego Superior.

El Primer Kabir continúa el discurso:

○ Éter, Sol y Espíritu de la Luna, vosotros sois los Líderes del Aire. Y la gran diosa engendra el vasto Sol y la brillante Luna y el amplio Aire, y el Curso Lunar y el Polo Solar. Ella lo recoge, recibiendo la melodía del Éter y del Sol y de la Luna, y de todo lo que está contenido en el Aire.

La Naturaleza gobierna incansablemente sobre los Mundos y las Obras, de modo que se pueda cumplir el Periodo de todas las cosas. Y sobre los hombros de la gran diosa, la Naturaleza en su vastedad está exaltada. Hasta aquí la voz de los Kabiri.

Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas despojándose de su apariencia exterior como los Kabiri y adoptando su comportamiento habitual.

Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Resh y di:

> La Cruz Solar Griega está formada por trece cuadrados que se refieren adecuadamente al movimiento del Sol a través del Zodíaco, estos Signos están además dispuestos en los brazos de la cruz según los cuatro Elementos con el Sol en el Centro, representando a ese luminar como el centro de todo.

Deja la Insignia a un lado y concentra tu atención en la placa de la letra Resh. Di:

> El 30° Camino del Sepher Yetzirah que corresponde a la letra Resh se llama la Inteligencia Colectiva, y así se llama porque de él los Astrólogos deducen el juicio de las Estrellas, y de los Signos Celestiales, y las perfecciones de su ciencia según las reglas de sus resoluciones. Por lo tanto, es el Reflejo de la Esfera del Sol y el camino que conecta Yesod con Hod—Fundación con Esplendor.

Concentra tu atención en la Llave del Tarot del Sol y di:

> La Decimonovena Llave del Tarot resume simbólicamente estas ideas. El Sol tiene doce rayos principales que representan los Doce Signos del Zodíaco. Estos son alternadamente ondulados y salientes simbolizando la alternancia de las naturalezas masculina y femenina. Estos a su vez se subdividen en los 36 Decanatos o conjuntos de diez grados en el Zodíaco, y estos nuevamente en 72, tipificando los 72 quinances o conjuntos de cinco, y el Nombre de 72 pliegues Schem ha-Mephoresh. Así, el Sol abarca toda la creación con sus rayos.
>
> Los siete Yods hebreos a cada lado, cayendo por el aire, se refieren a la influencia Solar descendente. El Muro es el Círculo del Zodíaco, y las piedras son sus diversos grados y divisiones.
>
> Los dos niños que están respectivamente sobre el Agua y la Tierra represe ntan la influencia generadora de ambos, puesta en acción por los rayos de l Sol. Son los dos Elementos pasivos, mientras que el Sol y el Aire sobre e llos son los Elementos activos de Fuego y Aire. Además, estos dos niños se asemejan al Signo Géminis, que une el Signo Terrestre de Tauro con el Si gno Acuático Cáncer, y este Signo fue, por los griegos y romanos, asociado a Apolo y al Sol.

Visualice lo siguiente:

> Imagina que estás al final del Camino naranja de Resh. En el ojo de t u mente imagina que ahora te encuentras ante la Puerta naranja que es la entrada que conduce al templo de Agua de Hod. Te das cuenta de que tu viaje a través del trigésimo Camino ha sido uno personal de comunicación interior con la Mente Divina. Tu mente es como la de u n niño pequeño, y debes ser enseñado para crecer en sabiduría. Tú

eres el cuarto Sol en el camino—el Sol latente que aún debe salir por el Este como el hijo de los grandes dioses. Has salido de la seguridad del camino central, por lo que debes proceder con precaución y conocimiento. Este conocimiento solo puede ser enseñado desde la boca sin voz del Divino interior. En este camino hay mucha sabiduría y aprendizaje intelectual por ganar, pero debes caminar con discreción, porque el conocimiento es poderoso, aunque puede ser fácilmente mal utilizado. Los rayos vivificantes del Sol pueden igualmente quemar la vegetación y crear un desierto estéril. El conocimiento es un don sagrado.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el Título de Señor (Señora) del Trigésimo Camino. (Di

:) "Reclamo el Título de Señor (Señora) del trigésimo Camino."

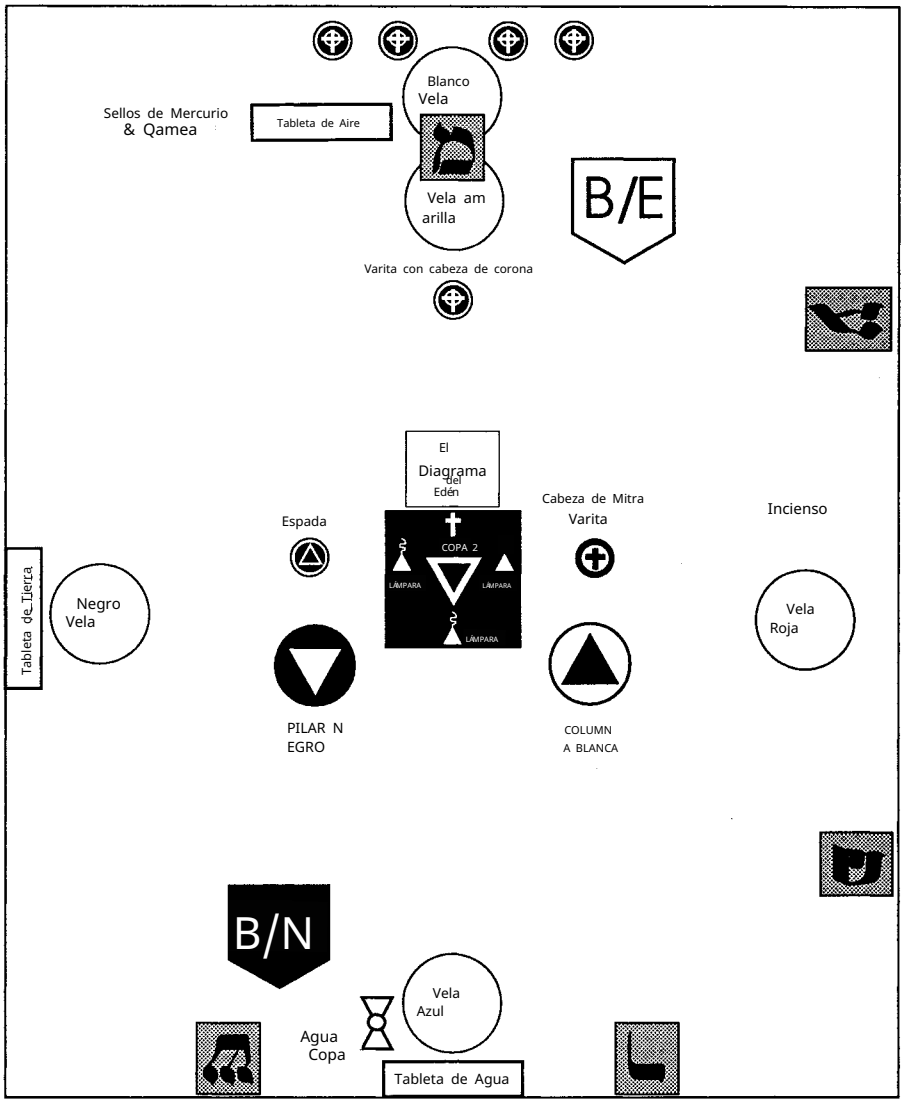
Thmê te habla:

Has pasado la Puerta del Camino de Resh en los rayos desplegantes del Sol. Prepara este Salón para reflejar el templo de Agua de Hod. Prepárate para avanzar al grado 3 = 8 de Practicus.

La diosa te conduce al vestíbulo donde pasas unos momentos ensayando la Respiración Cuádruple y meditando en la Carta del Sol. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar una vez más las energías Elementales dentro de tu Aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la parte final del ritual.

Cambios en la disposición del templo para el resto del ritual—el templo de Hod: Coloca los pilares ligeramente al Oeste del altar. Justo al Este del altar debe haber un atril con el diagrama del Jardín del Edén antes de la Caída colocado sobre él. Sobre el altar mismo, la cruz debe colocarse encima del triángulo con una copa de Agua en el centro, separando ambos. El triángulo apunta con el vértice hacia abajo, y sus tres puntos están rodeados por las tres lámparas rojas que acompañaron a los oficiales en la parte anterior del ritual.

La estación de Hiereus está situada al Norte del altar, mientras que la estación de Hegemon se encuentra al Sur del altar. La estación del Hierofante debe imaginarse temporalmente justo al Oeste del altar (aunque no es necesario mover el lamen o cetro del Hierofante desde el Este). Las placas de las letras hebreas se necesitan de la siguiente manera: Este-Mem, Sureste-Ayin, Sur-Peh, Suroeste-Resh, Noroeste-Shin. En el Este debe estar la Qamea de Mercurio, junto con los sigilos mercuriales y el símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida.



El Templo Practicus para la Auto-Iniciación: Tercera Configuración

PARTE 3: Entrada en Hod

Después de preparar el Salón, pasa unos momentos adicionales en meditación relajada en la antesala. Visualiza el triángulo de Agua una vez más y luego realiza la Cruz Qabalística. Toma la Insignia de Admisión al templo de Hod—la copa del Stolistes Lamen. Cuando termines, párate justo fuera de la puerta del templo y da la Serie de golpes: 1-3-1-3. Visualiza brevemente todas las formas de oficiales/dioses en sus respectivas estaciones. Luego imagina a Thmê en la entrada frente a ti. La diosa te hace señas para que entres y te coloca frente a la placa de la letra hebrea Resh, por la cual has entrado simbólicamente en este grado desde el grado 2 = 9 de Theoricus. Ella te conduce hacia la figura del Hiereus. Horus pregunta:

> ¿Por qué símbolo entras aquí?
>
> (Tú respondes:) Entro por el emblema peculiar del Stolistes, la Copa de Agua, que participa en parte del simbolismo del Lavabo de Moisés y del Mar de Salomón. En el Árbol de la Vida abraza nueve de las Sephiroth, excluyendo a Kether. Yesod y Malkuth forman el triángulo inferior, el primero el vértice, el último la base. Como el Caduceo, representa además los Tres Elementos de Agua, Aire y Fuego. El Creciente es el Agua que está sobre el Firmamento, el Círculo es el Firmamento, y el triángulo el Fuego consumidor abajo, que se opone al Fuego Celestial simbolizado por la parte superior del Caduceo.

Thmê te conduce a la posición del Hierofante, justo al Oeste del altar. Las tres formas astrales de oficiales/dioses se vuelven hacia el altar. Visualiza lo siguiente:

> En el ojo de tu mente, visualízate de pie al final del camino naranja de Resh, frente a la Puerta del templo astral de Hod. Una gran puerta naranja está delante de ti. Tallada en esta puerta está la letra Heh pintada de azul. Los tres Kabiri samotracios están frente a ti, sosteniendo sus lámparas rojas y bloqueando tu paso final hacia Hod con el Estandarte del Oeste. Levantas el lamen de los Stolistes y proclamas que has recibido el Título de Señor/Señora de los Caminos 31 y 30. El Estandarte del Oeste se retira y los Kabiri te permiten en la entrada final al templo del Agua de Hod. Astralmente, das los Signos del Neófito seguidos por el Signo de un Practicus y luego atraviesas la puerta hacia Hod.
>
> El templo es una cámara de ocho lados cubierta con cortinas de seda naranja. Incrustado en el suelo hay una figura de un octágono hecha de ópalos de fuego. El aroma de estoraque está en el aire, y el techo está ornamentado con un gran sigilo azul de Mercurio. Ocho columnas rodean el altar central azul, sobre el cual hay una llama del templo, un cáliz de agua y el Libro del Conocimiento.

El Arcángel Miguel también está aquí, un noble guerrero alado con armadura roja que empuña una gran espada. Te conduce hacia una cortina al final del templo. Haciendo el Signo de la Luz en Espiral, atraviesas la cortina.

De nuevo te encuentras en el familiar Patio del Tabernáculo. Caminas rápidamente junto al altar de bronce y el Lavabo, entrando en la cámara exterior del Lugar Santo antes del altar dorado. Como en tu visita anterior, ofreces brasas e incienso y realizas la Cruz Qabalística. Luego, cruzando la cámara, el velo frente a ti se separa y vuelves a estar ante el sagrado Arca.

Contemplas la Luz Divina que se posa sobre el asiento de misericordia dorado entre los dos querubines alados. Se te presenta otra visión del Jardín del Edén:

Ves ante ti el Árbol de la Vida, completamente formado por la acción del Rayo que presenciaste en el grado Theoricus. A la derecha está la columna de llama brillante, mientras que a la izquierda está la columna oscura de nubes arremolinadas. En la cima del Árbol hay una gran y hermosa diosa con largo cabello oscuro y el rostro esculpido de una egipcia. Ella es AIMA, la Madre Suprema y eterna que reside en el reino de los Tres Supernales. La diosa es la imagen resplandeciente de la divinidad y su rostro está lleno de gracia y compasión. Lleva una corona brillante de estrellas y su etérea túnica blanca está ornamentada con el orbe dorado del Sol. Ella se encuentra sobre un estrado plateado que es la misma Luna Creciente.

Eres consciente de un nombre divino que entra en tu mente, YOD HEH VAV HEH ELOHIM. La combinación del dios masculino YAH con la diosa femenina ELOAH resulta en una deidad unificada masculina/femenina—YHVH ELOHIM, que es tanto hombre como mujer, pero que trasciende ambos términos. YHVH ELOHIM es la esencia de la vitalidad masculina y la creatividad femenina. Sin embargo, la apariencia externa que este Ser presenta al mundo bajo los Supernales es femenina—la gran Madre AIMA.

Y de sus pies Supernales fluye un arroyo perpetuo de agua, el poderoso río Naher, las aguas inagotables que nutren el abundante suministro de vida vegetal y animal en el Jardín del Edén. El río Naher contiene las Aguas de la Vida, claras como el cristal, que dan origen a todos los seres vivos y objetos inanimados que componen el universo manifiesto. El río fluye desde los pies de la diosa hasta la esfera de Daath, donde se divide en los cuatro ríos que dividen el Jardín en los cuatro Puntos Cardinales: Este, Oeste, Norte y Sur.

Los ríos combinados riegan el Jardín del Edén, el Árbol de la Vida y toda la Creación en su esplendor primordial. Ante tus ojos, los ríos forman una cruz de brazos iguales. Bajo la superficie de las aguas que fluyen puedes distinguir la poderosa forma de un hombre que lleva

una corona real, sus brazos extendidos en forma de Cruz Tau bajo las corrientes de los ríos Norte y Sur—su cabeza en el río Este, mientras sus pies reposan en las aguas del Oeste. Sus manos se extienden como si quisieran agarrar las esferas de Jesed y Geburá, mientras su torso está centrado en Tiféret.

En Malkut se encuentra la poderosa diosa coronada Eva, quien sostiene todo el Árbol de la Vida con sus delicados pero fuertes brazos. Ella sostiene por sí sola los dos grandes pilares opuestos de Fuego y Nube, Luz y Oscuridad. Ella se mantiene sin miedo en el reino de la materia, sosteniendo el universo al completar y solidificar el Árbol de la Vida en el mundo físico. Bajo sus pies, bajo el mismo suelo, piedras y criaturas que excavan la tierra, yace un gran y terrible dragón enrollado en sueño. Esta bestia tiene siete cabezas y diez cuernos, los Siete Palacios Infernales y las Diez Sephirot Aversas. Es el Árbol invertido y maligno que refleja el Árbol de la Vida. La morada del Dragón es el reino de las conchas (formas desechadas y sombras) que se encuentra directamente debajo de Malkut.

A los pies de la diosa Eva crece otro Árbol, el árbol del conocimiento del Bien y del Mal, que está entre el Árbol de la Vida y el Reino de las Conchas. Las ramas superiores de este Árbol alcanzan hacia arriba las siete Sephirot inferiores, pero las ramas inferiores se extienden hacia abajo hasta los siete Palacios Infernales de los Qliphoth. El fruto que lleva en las ramas superiores del Árbol (bien) es dulce y sin manchas, mientras que el fruto en las ramas inferiores (mal) está magullado y es venenoso. Esto implica que el conocimiento puede usarse para fines buenos, o igualmente puede ser abusado para fines malignos. En esto reside una verdad importante, así como una gran responsabilidad.

Gradualmente, esta visión del Jardín del Edén se desvanece una vez más en la brillante Luz sobre el asiento de misericordia del Arca. La cortina ante ti se cierra y oscurece el Arca y sus guardianes. Estás nuevamente en el templo astral de Hod.

Trae el foco de tu mente consciente de vuelta al Salón Practicus. Realiza la adoración al Señor del universo. La forma oficial del Hierofante a tu lado dirige tu atención al diagrama del Jardín del Edén al Este del altar. Cuando estés listo, continúa y di:

Ante mí está representado el simbolismo del Jardín del Edén. En la cima está el Edén Supernal, que contiene las Tres Sephirot Supernales, resumidas y contenidas en Aima Elohim, la Madre Supernal, la Mujer del capítulo doce del Apocalipsis, coronada con el Sol y la Luna bajo sus pies, y sobre su cabeza la Corona de las Doce Estrellas Kéter. Y dado que el Nombre YOD HEH VAV HEH, está unido al nombre Elohim, cuando se dice Tetragrámaton Elohim plantó un

> Jardín hacia el Este en Edén, esto representa el poder del Padre unido a ello en la Gloria del Rostro del Anciano de los Días. Y en el Jardín estaba el árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, que es el último de Malkut, que es la Sephirá más baja entre el resto de las Sephirot y el Reino de las Conchas, que este último está representado por el Gran Dragón Rojo enrollado debajo, con Siete Cabezas (los Siete Palacios Infernales) y Diez Cuernos (las Diez Sephirot Aversas del Mal, contenidas en los Siete Palacios).
>
> Un río Naher salió de Edén, es decir, de la Tríada Supernal, para regar el Jardín (el resto de las Sephirot), y desde allí se dividió en Cuatro C abezas en Daath, de donde se dice "En Daath las Profundidades se ro mpen y las nubes dejan caer el rocío." La primera Cabeza es PISÓN, q ue fluye hacia Geburá (de donde hay Oro). Es el Río de Fuego. La Seg unda Cabeza es GIHÓN, el Río de las Aguas, que fluye hacia Jesed. La Tercera es HIDDEKEL, el Río del Aire, que fluye hacia Tiféret, y el Cuart o Río es PHRATH, Éufrates, que fluye sobre la Tierra.
>
> Este río que sale de Edén es el Río del Apocalipsis, las Aguas de la Vida, claras como el cristal que proceden del Trono de Dios y del Cordero, a ambos lados del cual estaba el Árbol de la Vida, que lleva doce tipos de frutos. Y así los Ríos de Edén forman una cruz, y en esa cruz el Gran ADÁN, el Hijo que iba a gobernar las naciones con un Cetro de Hierro, está extendido desde Tiféret y sus brazos se extienden hacia Gedulá y Geburá, y en Malkut está Eva, Madre de todo, la Culminación de todo, y sobre el Universo sostiene con sus manos los Eternos Pilares de las Sephirot. Como se dijo en el Camino 30, "Y sobre los hombros de esa gran diosa está la Naturaleza en su vastedad exaltada."

La forma oficial del Hierofante capta tu atención para revelarte los secretos del grado. Escuchas la voz de Osiris:

> El grado 3 = 8 de Practicus se refiere a la Sephirah Hod y a los caminos 30 y 31—los de Resh y Shin están vinculados a él.

Osiris entonces te invita a dar la Señal de Practicus y explica:

> Esta Señal se da con las manos juntas, levantando los brazos hasta que los codos estén al nivel de los hombros. Los pulgares y los dedos índices forman un triángulo sobre el pecho—un triángulo con el vértice hacia abajo. Esto representa el Elemento Agua, al cual se atribuye este grado.
>
> El Agarre o Señal es el Agarre general de la Primera Orden. La Gran Palabra es un Nombre de diez letras, ELOHIM TZABAOTH, que significa Señor de los Ejércitos. El Número Místico es 36, y a partir de él se forma la

Contraseña de este grado que es ELOAH, uno de los Nombres Divinos. Debe ser deletreada por separado cuando se da así—ALEPH, LAMED, HEH.

Repites las palabras:

La Gran Palabra de este grado es ELOHIM TZABAOTH. El Número Místico es 36. La Contraseña del grado es ELOAH—ALEPH, LAMED, HEH.

(Continúas:) A este grado y a la Sephirah Hod se refiere el Octavo Camino del Sepher Yetzirah. Se llama el Camino absoluto o perfecto, porque es el medio del Primordial, que no tiene raíz en la que pueda establecerse, excepto en el interior de esa Gedulah o Magnificencia que emana de las propiedades subsistentes de éste.

Osiris continúa:

La insignia distintiva de este grado, que ahora tienes derecho a llevar, es la faja del Theoricus con la adición de una cruz naranja sobre la cruz violeta y los números 3 y 8 en un círculo y un cuadrado respectivamente, a la izquierda y derecha de su cima—y debajo del 32, los números 30 y 31 en naranja entre dos líneas estrechas naranjas.

Abre el altar y quita la faja de Practicus. Al ponértela, visualiza al dios Osiris invistiéndote con la faja. El dios entonces señala la Tabla Enochiana del Oeste detrás de ti. Mientras inspeccionas la Tabla, di:

Este grado se refiere especialmente al Elemento Agua y, por lo tanto, la Gran Torre de Vigilancia o Tabla del Oeste forma uno de sus principales emblemas. Se conoce como el Segundo o Gran Cuadrángulo Occidental o Tabla del Agua, y es una de las Cuatro Grandes Tablas entregadas a En oc por el Gran Ángel Ave. De ella se extraen los Tres Nombres Sagrados Secretos de Dios—EMPEH ARSEL GAIOL—que se llevan en las Banderas del Oeste, y un sinnúmero de Nombres Divinos y Angélicos que pertenec en al Elemento Agua.

La forma oficial del Hierofante indica la cruz y el triángulo sobre el alta r. Di:

La cruz sobre el triángulo representa el poder del Espíritu de la Vida que se el eva sobre el triángulo de las Aguas y refleja en él al Trino, como se señala ade más por las lámparas en los ángulos. Mientras que la Copa de Agua colocada en la unión de la cruz y el triángulo representa la letra maternal MEM.

La forma oficial del Hierofante regresa a su trono en el Este. Osiris habla, señal ando las placas con letras hebreas:

> Los Portales en el Este y Sureste son aquellos de los caminos que conducen a grados superiores, mientras que el del Sur conduce a l grado 4 = 7 de Philosophus, el grado más alto en la Primera

Orden. Osiris dirige tu atención al Qamea de Mercurio. Continúas:

> El grado de Practicus está especialmente relacionado con el Planeta Mercurio, cuy o Qamea o Cuadrado Místico, junto con Sellos y Nombres formados a partir de él , se muestra en el Este. También se muestra el símbolo de Mercurio cuando está inscrito en el Árbol de la Vida. Abarca todo excepto Kether. Los cuernos surgen d e DAATH, que no es propiamente un Sephirah, sino más bien la conjunción de Ch okmah y Binah.

Escucha la voz de Osiris hablándote:

> Ahora te felicito por haber pasado por la ceremonia del grado 3 = 8 de Practicus, y en reconocimiento a ello, te confiero el Título Místic o de Monocris de Astris, que significa "Unicornio de las Estrellas", y te doy el símbolo de MAIM que es el nombre hebreo para Agua.

Ve al Este y enfrenta la forma divina de Osiris. El dios traza el sigilo de la cr uz y el círculo frente a ti. Toma el cetro coronado y gira para mirar al Este. Adoptando la forma oficial del Hierofante, da un golpe y di:

> En el Nombre de ELOHIM TZABAOTH, escuchen todos, que yo (indique el l ema mágico) proclamo que he sido debidamente ascendido al grado 3 = 8 de Practicus, Señor (Señora) de los Caminos 30 y 31, y que he recibido el Título Místico de MONOCRIS DE ASTRIS y el símbolo de MAIM.

PARTE 4: El Cierre

Da un golpe y di: "¡Adoremos al Señor y Rey del Agua!" Da otro golpe. Enfréntate al Este y visualiza el triángulo del Agua. Di: "¡Que ELOHIM TZABAOTH sea alabado por las Incontables Edades del Tiempo, Amén!"

Ve al Oeste del templo frente a la Tabla Enochiana del Agua. Visualiza a los oficiales astrales/ formas divinas en sus puestos, también mirando hacia el Oeste. Da un golpe con el cetro y recita la Oración de las Ondinas o Espíritus del Agua:

Terrible Rey del Mar, Tú que sostienes las Llaves de las Cataratas del Cielo, y que encierras las Aguas subterráneas en las cavernosas cavidades de la Tierra. Rey del Diluvio y de las Lluvias de Primavera. Tú que abres las fuentes de los ríos y de los manantiales; Tú que ordenas la humedad que es, como si fuera, la Sangre de la Tierra, para convertirse en la savia de las plantas. Te adoramos y te invocamos. Háblanos a nosotros, Tus criaturas cambiantes, en las Grandes Tempestades, y temblaremos ante Ti. Háblanos también en el murmullo de las aguas límpidas, y anhelaremos Tu amor.

¡Oh Inmensidad! Donde todos los ríos del Ser buscan perderse - que se renuevan siempre en Ti! ¡Oh Océano de Perfección Infinita! ¡Oh Altura que te reflejas en la Profundidad! ¡Oh Profundidad que te exaltas hacia la Altura! Guíanos hacia la verdadera vida, a través de la inteligencia, a través del amor! Guíanos hacia la inmortalidad mediante el sacrificio, para que podamos ser hallados dignos de ofrecerte un día, el Agua, la Sangre y las Lágrimas, para la Remisión de los Pecados! Amén.

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido a ti por Osiris, expulsa los poderes de la Tabla del Agua. Traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama de destierro del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces vibra "HCOMA" (Hey-coh-mah). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e entona "AGLA" (Ah-gah-lah). Haz el Signo de Reversión de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama de destierro del Agua. Mientras lo haces vibra el Nombre "EMPEH ARSEL GAIOL" (Em-pay Ar-sel Gah-ee-ohl). Dibuja el sigilo de la cabeza del águila en el centro e intona "Aleph Lamed, AL." Haz el Signo de Practicus.

Da la Licencia para Partir diciendo:

Partid en paz hacia vuestras moradas. Que la bendición de ELOHIM TZABAOTH esté sobre vosotros. Que haya paz entre nosotros, y estad listos para venir cuando se os llame. (Da un golpe.)

Devuelve el cargo de Hierofante al dominio de Osiris en la parte Este del Salón.

La diosa Thmê viene a tu lado. Ella te conduce a la estación del Hiereus donde traza la figura de la cruz y el triángulo en el Aire. La forma divina de Horus saluda con el Signo de Proyección - Thmê responde con el Signo del Silencio. Horus se desvanece lentamente de la vista. De esta manera, Thmê libera a las otras formas divinas en el Salón, Osiris y las formas divinas en el Dais. Todas las entidades astrales en el Salón comienzan a desvanecerse de la vista.

Thmê misma es la última forma divina en disolverse. Agradeces a la diosa por guiarte en el Salón Practicus, y trazas las figuras de la cruz y el triángulo ante ella.

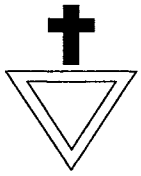
Ella te saluda con el Signo de Proyección. Respondes con el Signo de Silencio. Retira el ra yo blanco que había activado la forma divina de nuevo hacia el centro de tu corazón. Re aliza la Cruz Cabalística una última vez para equilibrar todas las energías dentro de tu esf era de sensación.

Toma la espada y realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Luego v e al Este y di: "En el Nombre de ELOHIM TZABAOTH, declaro este templo cerra do en el grado 3 = 8 de Practicus."

Da la batería de golpes: 1-3-1-3. Ve a la estación del Hiereus y repite la bat ería: 1-3-1-3. Ve a la estación del Hegemón y repite la batería: 1-3-1-3. Da e l Signo de Practicus antes de salir del templo.*

La Cuarta Conferencia de Conocimiento

SECCIÓN 1: Insignias de Admisión y Diagramas



El Triángulo Sólido, Tetraedro o Pirámide de Fuego, es la Insignia de Admisió n para el Camino de Shin en el grado 3 = 8. Es un símbolo apropiado del Fuego, representando el Fuego simple de la Naturaleza y el Fuego Latente u Oculto. Está formado por cuatro triángulos, tres visibles y uno oculto, que sin embargo es la síntesis del resto. Los tres triángulos superiores represe ntan el Fuego Solar, el Fuego Volcánico y el Fuego Astral, mientras que el c uarto triángulo basal representa el calor latente. El Fuego activo es AUD, el Fuego pasivo es AUB, el Fuego equilibrado es AUR, mientras que el nombre del Fuego en sí es ASCH.

La Cruz Griega de 13 Cuadrados, es la Insignia de Admisión al Camino de Resh e el 3 = n el grado 8. Está formada por 13 cuadrados que se refieren adecuadamente al movimiento del Sol a través del Zodíaco. Los Signos Celestiales están además dispuestos e n los brazos de la cruz según los cuatro Elementos, con el Sol en el centro y representan do a ese luminar como el centro de toda la figura.

La Copa de Stolistes, es la Insignia de Admisión al templo de Agua de Hod en el grado Practicus. Basada en el lamen del Stolistes, esta Insignia es una representaci ón explícita de las mismas energías utilizadas por ese oficial. Esta Insignia participa en cierta medida del simbolismo del Lavabo de Moisés y del Mar de Salomón.

En el Árbol de la Vida, abarca nueve de las Sephiroth, excluyendo a Kether. Yesod y Malkuth forman el triángulo inferior, siendo el primero el vértice y el segundo la base. Al igual que el Caduceo, representa además los tres Elementos primarios de Agua, Aire, y Fuego. La media luna es el Agua que está sobre el Firmamento, el círculo es el Firmamento, y el triángulo es el Fuego consumidor que está abajo, el cual se opone al Fuego Celestial simbolizado por la parte superior del Caduceo. La copa es un símbolo de receptividad espiritual.

El Símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida abarca todo excepto Kether. Los cuernos surgen de Daath (conocimiento) que no es, propiamente hablando, una Sephirah, sino más bien una conjunción de Chokmah y Binah.

La Unificación de los Planetas en Mercurio[98] representa un glifo de los Planetas combinados en una figura Mercurial. Descendiendo en orden están los símbolos de Luna, Marte, Sol, Venus, Júpiter y Saturno.

El Jardín del Edén Antes de la Caída (ver Lámina 3). Este diagrama se describe en el Ritual Practicus. Muestra en un glifo la enseñanza propia del Practicus al entrar en la Sephirah Hod que ha alcanzado por los Caminos de Shin y Resh desde Malkuth y Yesod respectivamente.

En la cima están las Tres Sephiroth Superiores resumidas en Una Aima Elohim, la Madre Suprema La Mujer del Apocalipsis vestida con el Sol, la Luna bajo sus pies, y en su cabeza la Corona de Doce Estrellas.

Está escrito Así que el Nombre Jehová se une al Nombre Elohim, porque Jehovah plantó un Jardín hacia el Este en Edén.

De las Tres Superiores siguen las otras Sephiroth del Árbol de la Vida. Debajo del Árbol, procedente de Malkuth está El Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal que está entre el Árbol de la Vida y el Mundo de Assiah o Cáscaras, representado por el Dragón Enroscado con Siete Cabezas y Diez Cuernos siendo los Siete Palacios Infernales y las Diez Sephiroth Aversas.

El Río NAHAR (3) fluye desde el Edén Supremo y en Daath se divide en Cuatro Cabezas:

PISON (פישון): Fuego que fluye hacia Geburah donde hay Oro.
GIHON (1): Agua, las Aguas de la Misericordia, que fluyen hacia Chesed.
HIDDIKEL (7): Aire que fluye hacia Tiphareth.
PHRATH (Éufrates) (57): Tierra fluyendo hacia Malkuth.

Está escrito en Daath que las Profundidades se rompen y las Nubes dejan caer rocío.

La palabra Nahar tiene el significado de corriente perenne, aguas que nunca fallan, a diferencia de otras palabras que significan Torrente o Arroyo.

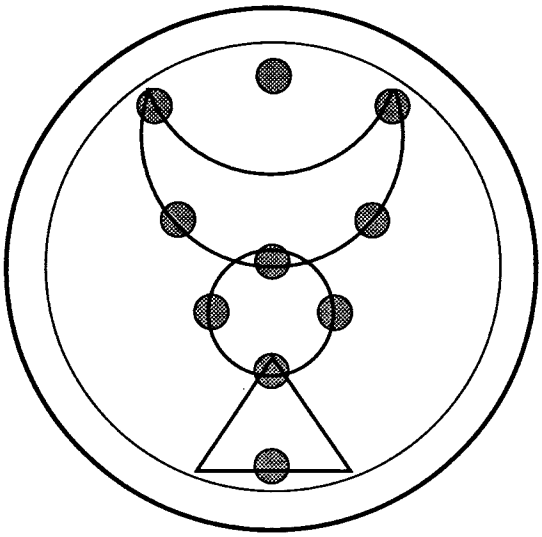
El río que sale del Edén es el Río del Apocalipsis, las Aguas de la Vida, claras como el cristal que proceden del Trono, a ambos lados del Árbol de la Vida, llevando todo tipo de Frutas.

Así los Ríos forman una Cruz y en ella El Gran Adán, el Hijo que va a gobernar las Naciones, fue extendido desde Tiphareth y sus brazos se extienden hacia Geburah y Gedulah, y Malkuth es Eva, sosteniendo con sus manos los Dos Pilares.[99]

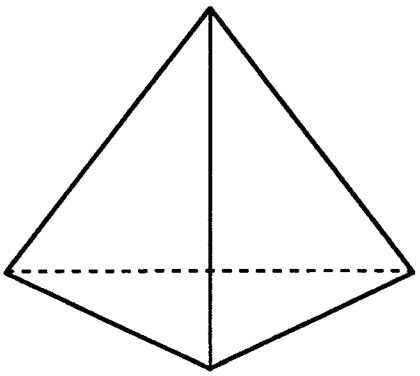
Como una nota importante de interés, los arqueólogos han teorizado recientemente que la tierra llamada Edén fue una vez una llanura fértil en una región ahora cubierta por las aguas del Golfo Pérsico. Las palabras Edén y Adán son palabras pre-sumerias para llanura fértil y asentamiento en la llanura. Los nombres de los ríos Hiddekel, Gihon, Pison y Éufrates son probablemente restos lingüísticos de un pueblo que vivió en la zona antes de la aparición de los sumerios. Los ríos Phrath (Éufrates) y Hiddekel (Tigris) aún fluyen hoy en día. Pero los científicos han descubierto recientemente, mediante imágenes desde el espacio, imágenes de un río fósil que una vez fluyó

98 Diagrama Opcional.

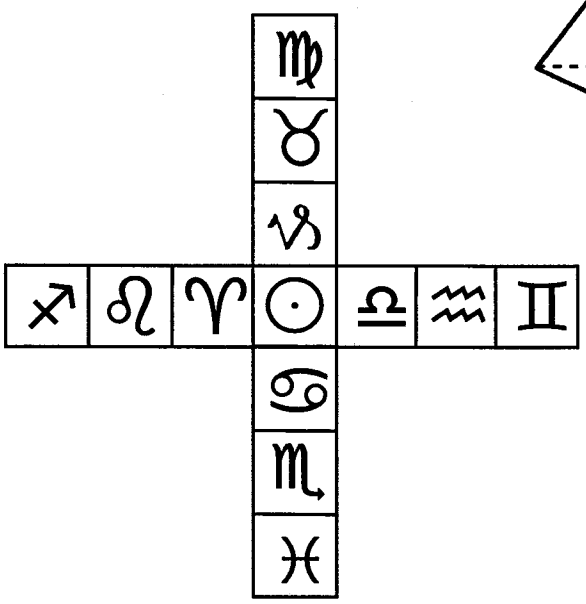
99 La sección anterior es de The Golden Dawn de Regardie.



La Copa de la Insignia Stolistes



El Tetraedro



La Cruz Griega de 13 Cuadrados

a través de lechos de ríos secos en el norte de Arabia ahora llamados Wadi Batin y el Wadi Rimah (Pison). Algunos arqueólogos creen ahora que el río Karun, que nace en Irán y fluye hacia el suroeste hasta el Golfo, fue en realidad el antiguo río Gihón.

El río Gihón plantea un problema geográfico ya que se supone que debe "abarcar toda la tierra de Etiopía". El texto hebreo se refiere a ella como la tierra de Cus. Los traductores del siglo XVII de la Biblia King James lo tradujeron como "Etiopía". Cus podría en realidad referirse en cambio a Kashshu y a los casitas, un pueblo que ocupó Mesopotamia desde 1500 hasta 900 a.C. Todos estos antiguos ríos podrían haberse unido en un solo río que una vez atravesó una zona rica y fértil (Edén) que fue inundada por el Golfo Pérsico aproximadamente entre 5000 y 4000 a.C., cundo ocurrió un aumento repentino del nivel del mar en todo el mundo. Así, el pasaje de Génesis que se refiere al río del Edén dividiéndose y formando cuatro cabezas, está fundamentado tanto en la geografía como en la leyenda espiritual.

El diagrama del Jardín del Edén, junto con su contraparte en el grado siguiente, contiene las claves para muchos dilemas psicológicos y espirituales que asedian al aspirante. De hecho, ambos diagramas juntos pueden decirse que delinean toda la filosofía mágica.

El diagrama del Edén antes de la Caída es una representación pictórica de los tres principios básicos en la humanidad; las tres partes cabalísticas del Alma. Cada principio parece ser independiente y ajeno a los otros. Aquí se simboliza una etapa evolutiva temprana en la historia de la raza humana, un tiempo en qtre los humanos no eran seres conscientes—no existía la autoconciencia. Para usar una expresión, una edad de inocencia, cuando la paz y la tranquilidad reinaban por derecho de nacimiento y no por esfuerzo.

Tenga en cuenta que lo que se entiende por paz aquí es la paz psicológica más que un entorno pacífico. Ciertamente, las primeras criaturas humanas en la Tierra no tenían a menudo un entorno pacífico. Pero dado que la autoconciencia (sensibilidad) aún no había nacido en la mente de la humanidad, no existían conflictos psicológicos como los que torturan a tantas Almas hoy en día. El diagrama se revela en el Grado 3 = 8 porque el Elemento Agua es una expresión apropiada de esta existencia tranquila.

En la parte superior del dibujo hay una gran diosa con una diadema de doce estrellas y vestida con la gloria del Sol, que está de pie sobre la luna creciente. Su simbolismo se refiere al estado mental arquetípico o Supernal, por lo que es un glifo de la Neshamah o Ser Supremo del Alma. En la base del Árbol está Eva, el símbolo del Nephesh, en oposición equilibrada al Ser Divino. La diosa Eva es el principio femenino terrestre oscuro y extremadamente antiguo de las pasiones e instintos, que se remonta a los orígenes primigenios de la fisiología humana. Reconciliando entre estas dos diosas está Adán, sostenido por la fuerza de Eva. Adán representa el Ruach aún no consciente de su propio poder y potencial latentes. Además, simboliza a la humanidad en su conjunto; es un glifo personificado del principio creativo colectivo o Luz manifestante que se encarna en la humanidad; tocando lo Divino por encima de él y lo instintivo por debajo. También se puede decir que Adán representa al aspirante a los misterios.

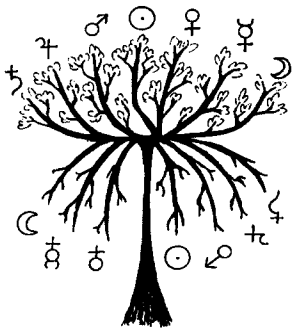
El símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida

Unificación de los planetas en Mercurio

en un momento anterior al despertar de cualquier "demón personal" enterrado profundamente en el subconsciente moderno.

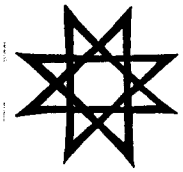
El dragón dormido debajo es un símbolo de las habilidades mágicas latentes dentro de la humanidad, vastas en poder pero neutrales; ni buenas ni malas en sí mismas.

Las Llaves del Tarot del Juicio y El Sol junto con los caminos 31 y 30 del Sepher Yetzirah están completamente descritos en el Ritual Practicus. Se detallan además en la sección que describe el "Trabajo Ritual para el Practicus".



El Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal

SECCIÓN 2: Figuras Lineales y Cuadrados Mágicos



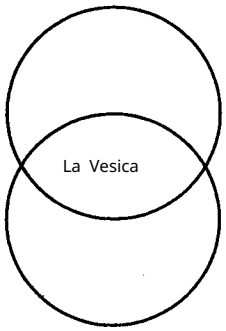
Como se mencionó anteriormente, una de las ideas más extendidas detrás de la ciencia de la magia es la Ley de Correspondencias. Además de los colores, notas musicales, inciensos, piedras preciosas, metales y otros elementos, las diversas energías sefiroticas y planetarias también se correlacionan (primero y ante todo) con la idea del valor numérico. Los números y figuras lineales apropiados para los Planetas son:

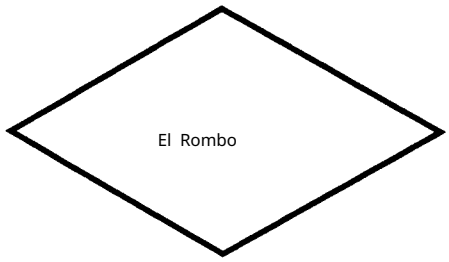
Saturno	— 3 —	Triángulo
Júpiter	— 4 —	Cuadrado
Marte	— 5 —	Pentagrama
Sol	— 6 —	Hexagrama
Venus	— 7 —	Heptagrama
Mercurio	— 8 —	Octagrama
Luna	— 9 —	Enneagrama

Figuras lineales adicionales que el Practicus debe conocer son el Rombo y la Vesica.

Un Rombo es un paralelogramo equilátero (o figura de cuatro lados cuyos lados opuestos son paralelos e iguales) sin ángulos rectos. En tal figura, cada lado es idéntico al lado opuesto. Una línea diagonal trazada entre dos puntos opuestos en el romboide formaría dos triángulos congruentes. La figura de un rombo es muy similar a la de la vesica.

Una Vesica es un óvalo puntiagudo formado por la intersección de dos círculos. Es el "terreno común" compartido por ambos círculos, y a menudo se usa para simbolizar un estado de transición, transferencia o trascendencia. (La vesica piscis o aureola oval puntiaguda fue utilizada por artistas medievales para encerrar figuras sagradas.)☒





Polígonos y Polígramas 100

El Punto dentro del Círculo representa la operación de Kether en general, y la Cruz dentro del Círculo la de Chokmah, pues en ella están las raíces de la Sabiduría. Al usar estas figuras lineales en la formación de Talismanes bajo las Sephiroth, recuerda que:

El Punto dentro del Círculo-Kether
La Cruz dentro del Círculo-Chokmah
El Triángulo dentro del Círculo-Binah
El Cuadrado dentro del Círculo-Chesed,

y que los Sephiroth restantes deberían tener las formas dobles, triples o cuádruples de sus figuras lineales unidas en sus Talismanes. Por ejemplo, en el Heptángulo para Netzach, el Heptágono y las dos formas del Heptagrama deberían unirse en el mismo Talismán, coincidiendo las extremidades de los ángulos.

El Endecángulo se atribuye a los Qliphoth, el Dodecángulo a las Fuerzas Zodiacales en Malkuth. Kether tiene el Primum Mobile, Chokmah la Esfera del Zodíaco en mando, y Malkuth la de los elementos.

Y muchos otros significados están ligados en las figuras lineales además de los que se dan en este libro. Dos o más figuras lineales diferentes pueden estar unidas en el mismo Talismán.

El Triángulo es la única figura lineal a la que se pueden reducir todas las superficies, pues todo polígono puede dividirse en triángulos trazando líneas desde sus ángulos hasta su centro; y el triángulo es la primera y más simple de todas las figuras lineales. Se refiere a la Tríada que opera en todas las cosas, a las Tres Sephiroth Superiores y a Binah, la Tercera Sephirah, en particular.

Entre los Planetas se refiere especialmente a Saturno, y entre los Elementos al Fuego, y, como el color de Saturno es negro, y el del Fuego rojo, el triángulo negro representará a Saturno, y el rojo, al Fuego.

---

100 De un Documento resumido de la Orden en The Golden Dawn de Regardie.

Los Tres Ángulos también simbolizan los tres Principios Alquímicos de la Naturaleza: Sal, Azufre y Mercurio.

El Cuadrado es una figura lineal importante, que naturalmente representa e stabilidad y ecuación. Incluye la idea de superficie y medición superficial. Se refiere al Cuaternario en todas las cosas, y a la Tetrada del Santo Nombre YHVH que ope ra a través de los cuatro Elementos Fuego, Agua, Aire y Tierra. Se asigna a Chesed , la 4ª Sephirah, y entre los Planetas a Júpiter. Y como representante de los Cuatro Elementos, representa su culminación en la Forma Material.

El Pentángulo puede trazarse de dos maneras: reflejado desde cada segundo pu nto, cuando se llama Pentágono; y reflejado desde cada tercer punto cuando se llama P entagrama. El Pentángulo en su conjunto se refiere a la Quinta Sephirah, Geburah. El Pe ntágono representa naturalmente el poder del Pentada, que opera en la Naturaleza medi ante la dispersión del Espíritu y los cuatro Elementos a través de él.

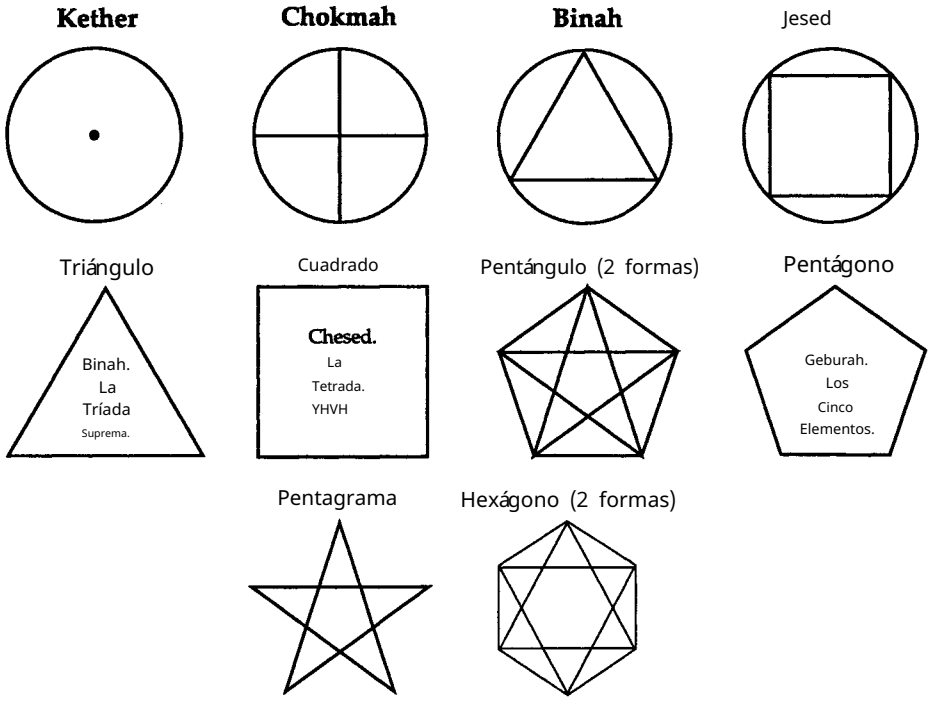
El Pentagrama con un solo punto hacia arriba se llama el "Signo del Microcosm os", y es un buen símbolo, que representa al hombre con sus brazos y piernas extendid os adorando a su Creador, y especialmente el dominio del Espíritu sobre los cuatro Elem entos, y en consecuencia de la razón sobre la materia.

Pero con el punto único hacia abajo es un símbolo muy maligno. La Cabeza de la Ca bra, o Cabeza del Demonio, representa la humillación de la razón bajo las fuerzas ciegas de l a materia, la elevación de la anarquía sobre el orden, y de las fuerzas en conflicto impulsada s por el azar por encima de Dios.

Representa la fuerza concentrada del Espíritu y los cuatro Elementos gober nados por las cinco letras del Nombre del Restaurador de todas las cosas YHSHVH, y se atribuye especialmente al Planeta Marte. También muestra a los Querubines y la Rueda del Espíritu. Es un símbolo de tremenda fuerza, y de HEH, la letra de l a Gran Madre Suprema AIMA.

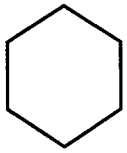
El Hexángulo puede trazarse de dos maneras como símbolo completo: es decir , reflejado desde cada segundo punto, cuando se llama Hexágono, y reflejado desde c ada tercer punto cuando se llama Hexagrama. El Hexángulo en su conjunto se refiere a la sexta Sephirah, Tiphareth. El Hexángulo representa naturalmente los poderes del Hexad que operan en la Naturaleza, mediante la dispersión de los rayos de los Planet as y del Zodíaco que emanan del Sol. El número de grados de un gran círculo cortado entre sus ángulos es sesenta, formando el aspecto astrológico sextil, poderoso para el bien. No es tan consonante con la naturaleza del Sol como el Hexagrama, y recuerda que el 'Gon significa dispersión, distribución y radiación de una fuerza; pero el 'Gram concentración. Por lo tanto, usa el 'Gon para la expansión, y el 'Gram para la concentr ación y el sellado; y cuando sea necesario, puedes comparar, interponer y combinarlos ; pero el 'Gon inicia el remolino.

El Hexagrama con un solo punto hacia arriba se llama el Signo del Macrocosmos, o mundo mayor, porque sus seis ángulos representan adecuadamente los seis días o per íodos de la Creación evolucionados a partir de la manifestación del Triuno; mientras que su síntesis forma el séptimo día, un período de descanso, resumido en el centro hexagon al. Representa especialmente la fuerza concentrada de los Planetas, actuando a tr avés de los Signos del Zodíaco, y así sellando la Imagen Astral de la Naturaleza.



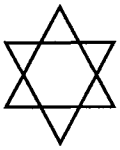
Polígonos y Polígramas

Hexágono



Tiphareth
Los 7 Planetas y
Los 12 Signos

Hexagrama

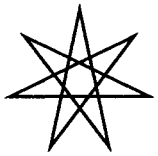


Dos Triángulos
Tiphareth
7 Planetas

Heptagrama

Continuo,
reflejado en
cada tercer punto.

Heptagrama
Estrella de Venus

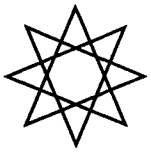


Continuo,
reflejado en
cada cuarto punto.

Octograma

Dos cuadrados
reflejados en
cada tercer punto.

Octograma
La Estrella de Mercurio

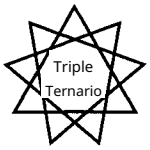


Continuo
reflejado en
cada cuarto punto.

Enneagrama

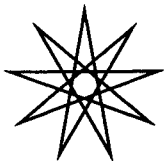
Continuo
reflejado en
cada tercer punto.

Enneagrama



Tres triángulos
reflejados en
cada cuarto punto.

Enneagrama
La Estrella de Luna



Continuo
reflejado en
cada quinto punto.

Dekagram

Dos pentágonos
reflejados en
cada tercer punto.

Dekagrama

Continuo
reflejado en
cada cuarto punto.

Dekagrama
Letra Heh duplicada

Dos Pentagramas
reflejados en
cada quinto punto.

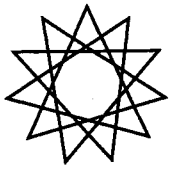
Endecagrama

Continuo
reflejado en
cada tercer punto.

Endecagrama

Continuo
reflejado en
cada cuarto punto.

Endecagrama
Los Qliphoth



Continuo
reflejado en
cada quinto punto.

Endecagrama
Príncipes Qlippóticos

Continuo
reflejado en
cada sexto punto.

Dodecagrama

Dos Hexágonos
reflejados en
cada tercer punto.

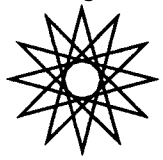
Dodecagrama

Tres cuadrados
reflejados en
cada cuarto punto.

Dodecagrama

Cuatro triángulos
reflejados en
cada quinto punto.

Dodecagrama



Continuo
reflejado en
cada sexto punto.

bajo la presidencia de las Sephiroth; y también los 7 Palacios de las mismas. Es especialmente atribuible al Sol.

Es un símbolo de gran fuerza y poder, formando junto con la Cruz y el Pentagrama, una tríada de símbolos potentes y buenos, que están en armonía entre sí.

El Heptángulo en su conjunto se refiere a la séptima Sephirah, Netzach. El Heptágono representa naturalmente la dispersión de los poderes de los siete planetas a través de la semana y del año. Alude al poder del Septenario actuando a través de todas las cosas, como ejemplifican los siete colores del arcoíris.

El Heptagrama reflejado desde cada tercer punto produce 7 triángulos en los ápices de éste; representando adecuadamente la Tríada que opera en cada Planeta, y los Planetas mismos en la semana y el año.

El Heptagrama es la Estrella de Venus, y es especialmente aplicable a su naturaleza. Y así como el Heptagrama es la figura lineal de los Siete Planetas, Venus es como su Puerta o entrada, el símbolo adecuado de la Isis de la Naturaleza, y de las siete Sephiroth inferiores de la Novia.

El Octángulo en su conjunto se refiere a la Octava Sephirah, Hod. El Octángulo representa naturalmente el poder del Ogdóada, y el Octágono muestra el Ogdóada operando en la Naturaleza mediante la dispersión de los rayos de los Elementos en su aspecto dual bajo la presidencia de las 8 letras del nombre.

El Octagrama reflejado desde cada tercer punto produce 8 triángulos en sus vértices; representando adecuadamente la Tríada que opera en cada elemento en su forma dual, es decir, de Positivo y Negativo, bajo los poderes del Nombre YHVH ADONAI o como está escrito unido IAHDONHI.

Este Octagrama reflejado desde cada cuarto punto es la Estrella de Mercurio, y es especialmente aplicable a su naturaleza. Además, es un símbolo potente que representa la unión de las Fuerzas Positivas y Negativas concentradas de los Elementos bajo el Nombre de IAHDONHI. Y no olvides que ADONAI es la clave de YHVH.

El Eneángulo en su conjunto se refiere a la novena Sephirah Yesod. Naturalmente representa el poder de la Enéada, y el Eneágono muestra la Enéada operando en la Naturaleza mediante la dispersión de los rayos de los siete Planetas y de la Cabeza y Cola del Dragón de la Luna.

El Eneagrama reflejado desde cada tercer punto representa el Triple Ternario que opera tanto en los 7 Planetas con el Caput y Cauda Draconis de la Luna, como con los principios alquímicos intercambiados e interrelacionados. No es tan consonante con la naturaleza de Luna como el Eneagrama reflejado desde cada quinto punto.

El Eneagrama es la Estrella de Luna, y es especialmente aplicable a su naturaleza. La representa como la administradora en la Tierra de las virtudes del Sistema Solar bajo las Sephiroth.

El Eneagrama reflejado desde cada cuarto punto está compuesto por tres triángulos unidos dentro de un círculo, y alude al Triple Ternario de los tres principios alquímicos en sí mismos. No es tan consonante con la naturaleza de Luna como la siguiente forma.

El Decángulo en su conjunto se refiere a la Décima Sephirah-Malkuth. El Decángulo representa naturalmente el poder del Década, y el Decágono muestra el Década operando en la naturaleza mediante la dispersión de los rayos de las diez Sephiroth en él. El número de grados de un Gran Círculo cortado entre sus ángulos es 36, la mitad del aspecto astrológico Quintil.

El Decagrama reflejado desde cada tercer punto es especialmente consonante con Malkuth, y muestra la Tríada operando a través del ángulo de los dos Pentágonos dentro de un círculo, del cual está compuesto. Alude a la combinación de los tres Principios Alquímicos con el Espíritu y los Cuatro Elementos en su forma Positiva y Negativa, bajo la presidencia de las Diez Sephiroth mismas.

El Decagrama reflejado desde cada quinto punto está compuesto por dos Pentagramas dentro de un círculo. Muestra la operación del Heh duplicado del Tetragramatón, y la concentración de las fuerzas Positivas y Negativas del Espíritu y de los cuatro Elementos bajo la presidencia de las potencias del Cinco en Binah; las Revoluciones de las Fuerzas bajo Aima, la Gran Madre.

El Endecángulo (y Endécada) como regla general se refiere a los Qlippoth: de sus formas, sin embargo, la que se refleja desde cada cuarto punto representa su restricción, y por lo tanto no debe clasificarse completamente con aquellas que representan sus operaciones en la Naturaleza. El Endecángulo representa naturalmente la naturaleza malvada e imperfecta de la Endécada, y el Endecágono representa la dispersión de las once maldiciones del Monte Ebal a través del Universo (Deut. XXVII). (Aunque se parafrasean como 12 en la Biblia en inglés, en la versión hebrea están parafraseadas como once, dos siendo clasificadas juntas.)

El Dodecángulo, como regla general, se refiere al Zodíaco y naturalmente representa el poder del Dodekad.

El Dodecágono muestra la dispersión de la influencia del Zodíaco a través de la naturaleza, el Dodecagrama su concentración. El número de grados de un Gran Círculo cortado entre sus ángulos es 30, formando el débil aspecto astrológico semi-Séxtil, bueno en naturaleza y operación.☒

Cuadrados Mágicos

Los Qameoth o cuadrados mágicos de los Planetas son tanto diagramas como potentes pentáculos místicos que se relacionan con los Planetas y con energías planetarias específicas. La palabra Qamea proviene de una raíz hebrea que significa talismán o amuleto, pero la palabra también tiene conexiones con la palabra inglesa "cameo". Aunque los cuadrados mágicos son más conocidos a través de las obras de magos como Cornelius Agrippa (Filosofía Oculta) y Peter De Abano (El Heptamerón), sin duda son de origen antiguo y probablemente persa.

Los cuadrados mágicos de los Planetas están formados por los cuadrados del número del Planeta, dispuestos de manera que den el mismo número en cada dirección (horizontal, vertical y diagonal). El número de la suma de cada columna de cifras y el número del total de todos los números del cuadrado, también son números especialmente asociados al Planeta. El número de cuadrados menores o unidades en cada lado del Qamea determina con qué Planeta está asociado mediante la correspondencia con

el número de la Sephirá apropiada. Así, el número del Planeta Saturno es 3 (Binah), cuadrado 9, suma de todas las columnas vertical, horizontal y diagonal-15; suma total de todos los números 45. Por lo tanto, se puede ver fácilmente con este ejemplo que hay muchos números contenidos en cada Qamea que se designan como números planetarios. Estos números se forman luego en nombres Divinos y de Espíritus (y sigilos) que se correlacionan con ciertas energías planetarias.

Se dice que las energías planetarias incluyen Arcángeles, Inteligencias y Espíritus. Los nombres de estos seres se derivan de los números primarios del cuadrado. La fuerza administrativa es el Arcángel Planetario. La Inteligencia de un Planeta se ve como una entidad evolutiva, nutritiva, inspiradora o guía, mientras que el Espíritu se considera tradicionalmente como una fuerza energética ciega o "cruda" sin guía ni inteligencia. El Espíritu siempre debe ser guiado por la Inteligencia Planetaria, bajo el control del Arcángel.

Un sigilo o sello es un símbolo mágico que contiene la semilla o esencia de un espíritu o deidad. La palabra deriva del latín sigillum, que significa un signo o firma. Es el glifo mágico que se deriva de un nombre o fórmula mágica mediante un proceso de conversión numérica cuyo resultado se traza sobre un Qamea (o dispositivo similar). El método de Gematría conocido como Aiq Beker es muy importante para el dibujo de sigilos en un Qamea (Consulte la sección sobre Aiq Beker). El sello o sigilo planetario del Planeta es un símbolo diseñado de tal manera que sus líneas trazadas tocan cada número o cuadrado unitario del Qamea. El sello se utiliza en la magia talismánica para representar el Qamea o actuar como fuerza gobernante para él.

Los Qameoth son muy importantes en el diseño de talismanes; objetos mágicos que son consagrados ceremoniosamente para atraer una fuerza Planetaria, Sephirótica, Zodiacal o Elemental particular. Diseñar tales talismanes es parte del trabajo de grado de un Adepto. Sin embargo, muchas versiones publicadas de los Qameoth así como sus sigilos planetarios correspondientes a menudo contienen errores. Se aconseja al estudiante que nunca confíe en que un sigilo sea correcto simplemente porque esté publicado. El mago siempre debe elaborar los sigilos por sí mismo.

Algunos de los números más importantes asociados con los Qameoth se presentan aquí. Las "unidades" representan el número total de cuadrados menores en un Qamea dado. Las iniciales MC significan constante mágica, que representa la suma de los números de cualquier fila, columna o línea diagonal del Qamea. Las iniciales GT aluden al gran total o la suma total de todos los números que aparecen en un Qamea.

SATURNO

Sephirah: 3 Unidades: 9 MC: 15 GT: 45
Inteligencia: Agiel = 45 Espíritu: Zazel = 45

JÚPITER

Sephirah: 4 Unidades: 16 MC: 34 GT: 136
Inteligencia: Iophiel = 136 Espíritu: Hismael = 136

MARTE

Sephirah: 5 Unidades: 25 MC: 65 GT: 325
Inteligencia: Graphiel = 325 Espíritu: Bartzabel = 325

SOL

Sephirah: 6 Unidades: 36 MC: 111 GT: 666
Inteligencia: Nakhiel = 111 Espíritu: Sorath = 666

VENUS

Sephirah: 7 Unidades: 49 MC: 175 GT: 1225
Inteligencia: Hagiel = 49 Espíritu: Kedemel = 175

MERCURIO

Sephirah: 8 Unidades: 64 MC: 260 GT: 2080
Inteligencia: Tiriel = 260 Espíritu: Taphthartharath = 2080

LUNA

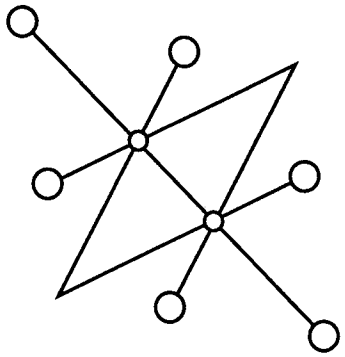
Sephirah: 9 Unidades: 81 MC: 369 GT: 3321
Inteligencia: Shelachel = 369 Espíritu: Chashmodai = 369
Inteligencias: Malkah be-Tarshism ve-ad Ruachoth Shechalim = 3321
Espíritu de los Espíritus: Shad Barshemoth Ha-Shartathan = 3321

4	9	2
3	5	7
8	1	6

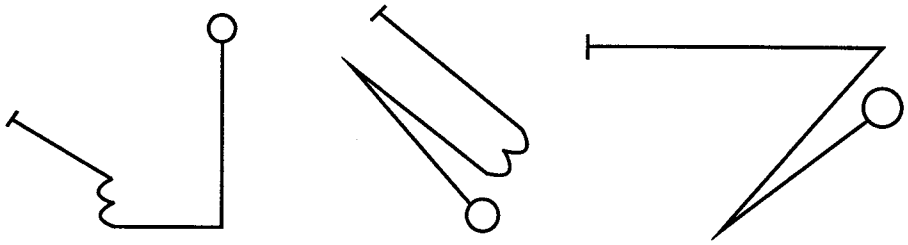
♄

Qamea

ד	ט	ב
G	H	Z
Vah		



Sello Planetario



Arcángel
CASSIEL
כסיאל

Inteligencia
AGIEL
Agiel

Espíritu
ZAZEL
Zazel

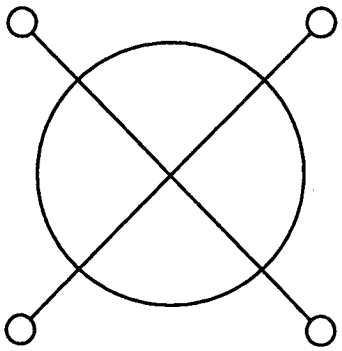
El Qamea y los Sigilos de Saturno

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

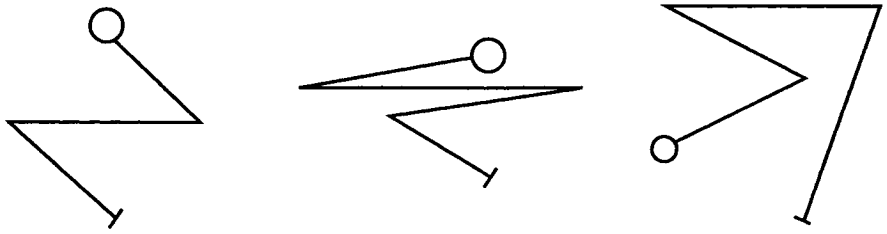
4

Qamea

ד	יד	טו	א
ט	ז	ו	יב
ה	יא	י	ח
יז	ב	ג	יג



Sello Planetario



Arcángel
SACHIEL
סחיאל

Inteligencia
IOPHIEL
יהפיאל

Espíritu
HISMAEL
הסמאל

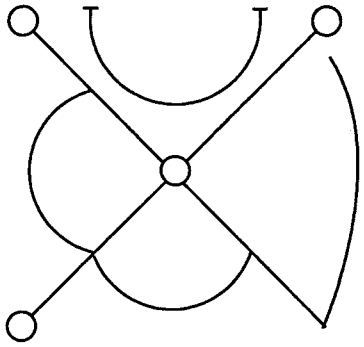
El Qamea y los Sigilos de Júpiter

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

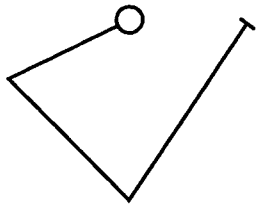
♂

Qamea

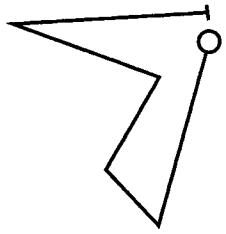
Ya	כד	Koze		G
ד	יב	כה	ח	Yo
Iz	el	13		ט
י	Vayja		יד	כב
Kego	Itan		ב	יה



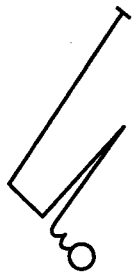
Sello Planetario



Arcángel
ZAMAEL
Zamal



Inteligencia
GRAPHIEL
Grafiel



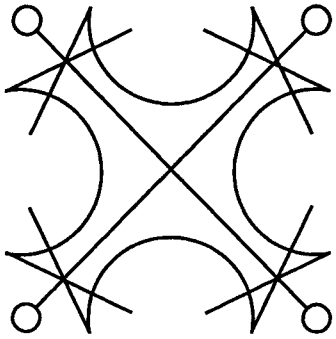
Espíritu
BARTZABEL
ברצבאל

El Qamea y los Sigilos de Marte

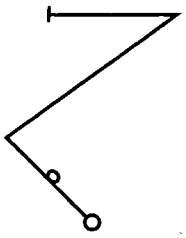
6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Qamea

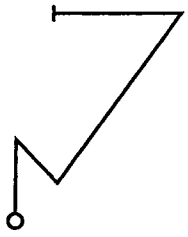
ו	לב	ג	לד	לה	א
ז	יא	כו	כח	ח	ל
יט	יד	יז	יה	נג	כד
יח	ך	כב	כא	יז	יג
כה	נט	י	ט	כו	יב
לו	ה	לג	ד	ב	לא



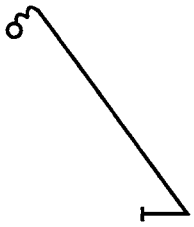
Sello Planetario



Arcángel
MIGUEL
מיכאל



Inteligencia
NAKHIEL
נכיאל



Espíritu
SORATH
סורת

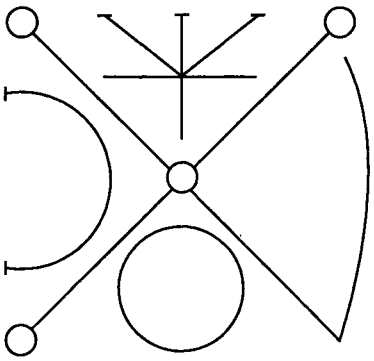
El Qamea y los Sigilos de Sol

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

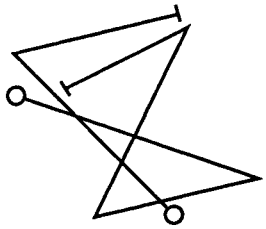
♀

Qamea

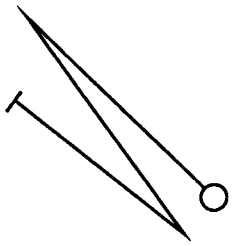
נב	ס	ז	מא	י	לה	ד
ה	נג	מח	ז	מנ	יא	נט
ל	ו	נד	מט	יח	לו	יב
יג	לא	ז	נה	מנ	יט	לז
לח	יד	לב	א	נו	מד	נ
נא	לט	ח	לג	ב	נז	מה
מ	יה	מ	ט	לד	ג	נח



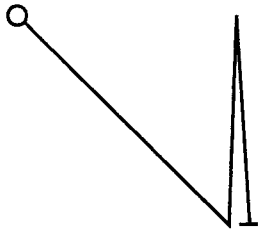
Sello Planetario



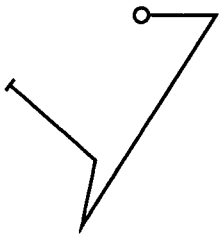
Inteligencias
BENI SERAFÍN
בני שרפים



Arcángel
ANAEL
אנאל



Inteligencia
HAGIEL
הניאל



Espíritu
QEDEMEL
קדמאל

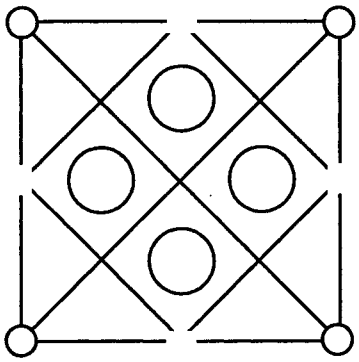
El Qamea y los Sigilos de Venus

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

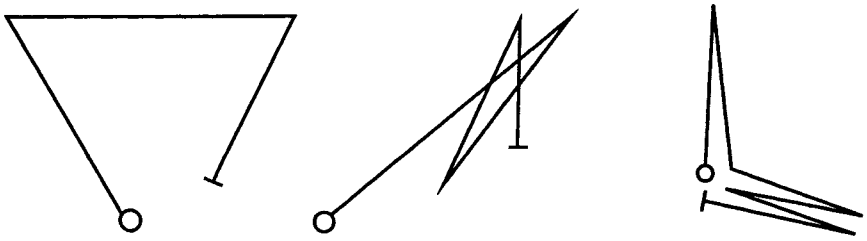
☿

Qamea

ח	נח	נט	ה	ד	סב	סג	א
מט	יה	יד	נב	נג	יא	י	נו
מא	נג	נב	מד	מה	יט	יח	מח
לב	לד	לה	נט	נח	לח	לט	כה
ם	כו	ט	לז	לו	ל	לא	לג
יז	מו	ס	כ	נא	מג	מב	כד
ט	נה	נד	יב	יג	נא	נ	יז
סד	ב	ג	סא	ם	ו	ז	ני



Sello Planetario



Arcángel
RAPHAEL
רפאל

Inteligencia
TIRIEL
טיריאל

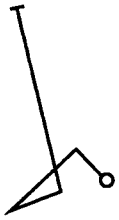
Espíritu
TAPHTHARTHARATH
תפתרתרת

Los Qamea y Sigilos de Mercurio

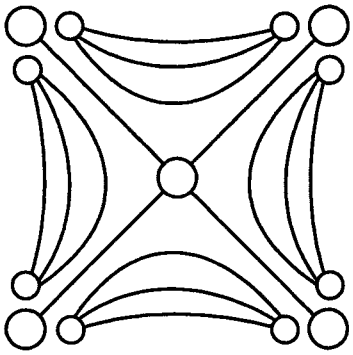
37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Qamea

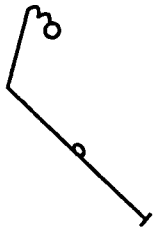
לז	עח	בט	ע	כא	סב	יג	נד	ה
ו	לח	עט	ל	עא	כב	סג	יד	מו
מז	ז	לט	פ	לא	עב	כג	נה	יה
יז	מח	ח	מ	פא	לב	סד	כד	נו
נז	יז	מט	ט	מא	עג	לג	סה	כה
כו	נח	יח	נ	א	מב	עד	לד	סו
סז	כז	נט	י	Nan | b		מג	עה	לה
לו	סח	יט	ס	Profeta		ג	מד	עו
עז	כח	סט	נ	Saib | Ng | d				מה



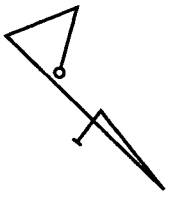
Arcángel
GABRIEL
גבריאל



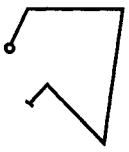
Sello Planetario



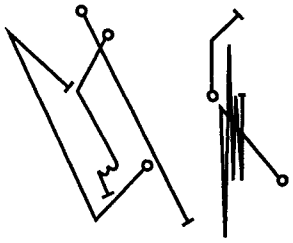
Inteligencia
SHELACHEL
Shelajal



Espíritu
CHASHMODAI
חשמודאי



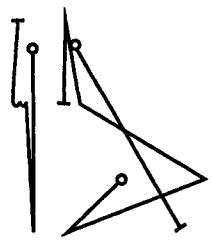
Sigilo Alternativo
CHASHMODAI



Inteligencia de las Inteligencias
MALKAH BE TARSHISM VE-AD
RUACHOTH SCHECHALIM

Golden Dawn מלכא בתרשיתם ועד רוחות שחלים
Deletreo

Agrippa מלכא בתרשיתים עד ברוח שחקים
Deletreo



Espíritu de los Espíritus
SHAD BARSCHEMOTH
HA-SHARTATHAN

Amanecer Dorado רש תעמשרב
Deletreo

Agrippa שד ברשהמעת שרתתן
Deletreo

El Qamea y los Sigilos de Luna

Es fácil ver cómo se obtiene el total general de cada Qamea, ya que es simplemente la suma total de todos los números en un cuadrado mágico dado. Sin embargo, esto no es cierto para la constante mágica. Aunque muchos ocultistas saben cuál es la constante mágica (o número místico) de un Qamea, a menudo no saben cómo se obtiene. Se necesita una fórmula matemática para determinar la constante mágica de cada Qamea. La fórmula para encontrar la constante mágica de cualquier Qamea dado es:

$$\frac{N^3 + N}{2}$$

En todas estas fórmulas, "N" representa el número de la Sephirah que corresponde al Planeta involucrado. Por ejemplo, en el caso del cuadrado de Saturno, N = 3. La fórmula para encontrar el MC sería la siguiente:

$$\frac{N^3+N}{2} = \frac{3x3x3+3}{2} = \frac{27+3}{2} = \frac{30}{2} = 15$$

La constante mágica del cuadrado de Saturno es 15. Para encontrar el MC del cuadrado de Júpiter usaríamos la misma fórmula, la única diferencia es que en este caso N = 4.

$$\frac{N^3+N}{2} = \frac{4x4x4+4}{2} = \frac{64+4}{2} = \frac{68}{2} = 34$$

La constante mágica del cuadrado de Júpiter es 34.

Además de la constante mágica y el total general, hay otro número planetario que es crucial para la comprensión de los cuadrados mágicos: el complemento arcano. El complemento arcano (AC) es un número oculto que controla cómo se colocan los números en un Qamea. Es un número que determina la disposición de todos los números en el cuadrado mágico. Existen dos fórmulas diferentes para encontrar el complemento arcano: una para cuadrados mágicos de número impar y otra para Qameoth de número par.

Cuadrados impares:

La fórmula para encontrar el AC de un cuadrado impar es:

$$\frac{N^2 + 1}{2}$$

Recuerde que en el caso de Saturno, N = 3, el número de Binah. La fórmula se calcula de la siguiente manera:

$$\frac{N^2+1}{2} = \frac{3x3+1}{2} = \frac{9+1}{2} = \frac{10}{2} = 5$$

El complemento arcano del cuadrado de Saturno es 5. Y en todos los Qameoth de número impar, el CA siempre se coloca en el centro exacto del cuadrado. La numeración de los cuadrados menores o unidades comienza inmediatamente debajo del complemento arcano, empezando con el número 1.

Para colocar los números restantes en el cuadrado, no se debe pensar en el Qamea como una superficie plana con números. El cuadrado mágico debe visualizarse como cilíndrico o esférico. Si el Qamea de papel se enrollara en un tubo,

las columnas derecha e izquierda de números se tocarían entre sí. Si el tubo se enrollara en la otra dirección, las filas superior e inferior de números se tocarían entre sí. De cualquier manera, las columnas y filas de números en el Qamea deben imaginarse como conectadas por todos lados. (La mejor manera para que el estudiante aprenda el método de colocación de números es dibujar un cuadrado de Saturno en blanco.)

Los números restantes después del 1 comienzan entonces en una progresión descendente hacia la derecha. El número 2 se colocaría en una unidad debajo de la esquina inferior derecha del Qamea, pero como no hay un cuadrado allí para colocar el número, el 2 se colocaría en el siguiente espacio disponible en la parte superior de la siguiente columna. La progresión descendente hacia la derecha continuaría, de modo que el siguiente número, 3, se coloca en el medio de la primera columna.

El siguiente número, 4, encuentra un problema, ya que normalmente caería en un espacio que ya está ocupado por otro número—1. Cuando la progresión natural de un número está bloqueada por otro número, la regla es dejar caer el nuevo número directamente hacia abajo (en su columna original) dos espacios. Dado que en nuestro Qamea, se imagina que la fila inferior toca la fila superior, el número 4 caerá dos espacios y terminará en la esquina superior izquierda del cuadrado.

El número 5 es el complemento arcano, que ya ha sido colocado en su posición adecuada en el centro del Qamea. El siguiente número 6 continúa la progresión descendente hacia la derecha. El número 7 está bloqueado por el número 4, por lo que cae dos espacios hacia abajo y cae en la unidad en el medio de la columna derecha. Los números 8 y 9 siguen entonces la progresión habitual.

Esta es la fórmula completa para calcular el complemento arcano y la colocación de números en todos los cuadrados de número impar.

Cuadrados pares:

La fórmula para el complemento arcano de cualquier cuadrado par es:

$$N^2 + 1$$

Recuerde que en el caso de Júpiter, N = 4, el número de Chesed. La fórmula se calcula de la siguiente manera:

$$N^2+1 = 4x4+1 = 16+1 = 17$$

El CA (complemento arcano) del cuadrado de Júpiter es 17. Pero para colocar todos los números en un cuadrado par, se requiere un método diferente.

Usando el cuadrado de Júpiter como ejemplo, primero se debe dibujar un Qamea en blanco compuesto por 16 unidades (4 × 4). Luego, los cuadrados se numeran en progresión comenzando desde la esquina superior derecha, yendo de derecha a izquierda—1, 2, 3, 4, etc., hasta que los 16 cuadrados estén numerados. Después, se dibuja una gran "X" a través del Qamea de esquina a esquina.

Luego se dibuja un segundo Qamea en blanco. Este nuevo Qamea se llena con los números del anterior, pero solo con los números que son tocados por la "X".

Los números restantes (no tocados) del primer Qamea se restan del complemento arcano (17). Los números finales obtenidos son entonces

colocados en los cuadrados en blanco restantes del segundo Qamea. Así es como se obtienen los números en el cuadrado de Júpiter. 101

SECCIÓN 3: Qabalah Literal

La Qabalah Literal, una de las cuatro ramas de la antigua Qabalah mística hebrea, se ocupa de la relación entre los números y las letras del alfabeto hebreo. Existe principalmente en tres formas que han sido de gran valor para los magos a lo largo de los siglos. Estas incluyen Gematría, Notaricón y Temurá.

Gematría

El método de asignar números a cada una de las letras hebreas se conoce como Gematría. Los antiguos hebreos no tenían un conjunto separado de cifras para describir números. En cambio, usaban las letras de su alfabeto. La Gematría se desarrolló como un proceso para atribuir significado a los números y determinar el significado de las palabras a partir de su valor numérico. Esto generalmente se logra convirtiendo las palabras en sus valores numéricos y comparándolos con los valores de otras palabras para obtener una nueva perspectiva sobre el significado original. Se dice que las palabras que comparten el mismo valor numérico tienen una relación significativa entre sí. Por ejemplo, el nombre Ruach Elohim (el Espíritu de los dioses) en hebreo tiene un valor numérico de 300 (Ruach = Resh: 200, Vav: 6, Jéth: 8 = 214 - Elohim = Aleph: 1, Lamed: 30, He: 5, Yod: 10, Mem: 40 = 86). 300 es el mismo valor que la letra hebrea Shin, que incidentalmente es el símbolo del Ruach Elohim.

(Nota: El estudiante podría llevar esto un paso más allá eliminando los dos ceros. Esto dejaría el 3, el número de Gimel, señalando así una relación entre el Ruach Elohim y la carta del Tarot de La Sacerdotisa.)

En otro caso, la palabra hebrea Achad que significa "uno" o "unidad" tiene un valor numérico de 13, el mismo valor que la palabra Ahevah, "amor". Por lo tanto, existe una relación entre estas palabras hebreas. En un último ejemplo, 26 es el número dado al Tetragrámaton - YHVH - el nombre más sagrado de lo Divino (Yod: 10 + He: 5 + Vav: 6 + He: 5 = 26). Veintiséis es también el número del Pilar Medio en el Árbol de la Vida (contando el valor de las Sephiroth: 1+6 +9+10=26).

(Nota: En el estudio de la Gematría se encontrarán numerosos casos de nombres y conceptos sublimes que comparten valores numéricos con otros bajos y demoníacos. Se aconseja al estudiante considerar esto como un ejemplo del axioma hermético "Como es arriba, es abajo." Incluso los cielos más altos tienen sus equivalentes en la humilde morada de las conchas.)

---

101 Muchos de los otros cuadrados de números pares siguen métodos cada vez más complejos de disposición numérica que no exploraremos aquí. Sin embargo, estas fórmulas serán examinadas en profundidad en un próximo libro de Adam Forrest, quien también ha publicado dos nuevos cuadrados mágicos (el Qamea de los Elementos y el de Mazzaloth o el Zodíaco) en el Libro 1 de The Golden Dawn Journal.

300 30 3	200 20 2	100 10 1
ש ל	ב כ י g	ק י א
600 60 6	500 50 5	400 40 4
ם ס ו	ך נ ה	ת מ ד
900 90 9	800 80 8	700 70 7
ץ צ ט	ף פ ח	ן ע ז

300 30 3	100 10 1	200 20 2
BINAH	KETHER	CHOKMAH
ש ל ג	ק י א	ר כ ב
500 50 5	600 60 6	400 40 4
GEBURAH	TIPHARETH	CHESED
ך נ ה	ם ס ו	ת מ ד
800 80 8	900 90 9	700 70 7
HOD	YESOD	NETZACH
ף פ ח	ץ צ ט	ן ע ז

Aiq Beker:

El método conocido como Aiq Beker es una herramienta importante de la Gematría utiliz ada no solo para convertir letras en números, sino también para crear sigilos y talisman es. Para trazar el sigilo de un nombre de Ángel o Espíritu en un cuadrado mágico, es im portante primero reducir el nombre al valor numérico más bajo posible que quepa en u n Qamea dado. Esto se hace usando una antigua técnica cabalística conocida como Aiq Beker o la Qabalá de los Nueve Cámaras. Este es un diagrama que muestra tres filas y t res columnas (un total de nueve cámaras) de números que se agrupan según la similitud de sus números. (Por ejemplo, en una cámara, Gimel, Lamed y Shin están colocados de bido a sus números 3, 30 y 300.) Los números en este diagrama, del 1 al 900, se leen d e derecha a izquierda, de la misma manera que se lee el hebreo. El nombre Aiq Beker proviene de la lectura de las letras hebreas en las dos primeras cámaras del 1 al 200: A leph, Yod, Qoph, y Beth, Kaph, Resh.

(Nota: una segunda forma del diagrama muestra las cámaras organizadas de acuerdo con las Sephiroth en el Árbol de la Vida.)

Por ejemplo, si alguien quisiera trazar el sigilo de la Inteligencia de Saturno, AGIEL, en el cuadrado de Saturno, el valor numérico de cada letra hebrea del nombre tendría que reducirse a nueve o menos (nueve es el número más alto en el cuadrado de Saturno). Las letras del nombre son Aleph-1, Gimel—3, Yod—10, Aleph-1 y Lamed-30. Las únicas letras que necesitan ser reducidas en este caso son Yod y Lamed, que pueden reducirse a 1 y 3 usando la tabla de Aiq Beker. Los números obtenidos que pueden usarse para trazar el sigilo en el cuadrado son 1, 3, 1, 1, 3.

Trazado de un Sigilo:

Al trazar un sigilo en un Qamea, el primer número del nombre se marca con un círculo pequeño. Desde allí se dibuja una línea siguiendo la progresión de los números. Cuando se alcanza el número final del nombre, se dibuja una línea corta para indicar la finalización del sigilo.

Variaciones en el trazado de sigilos:

Si dos letras del mismo tipo, como dos Beths o dos Gimels, están una al lado de la otra dentro de un nombre, esto se representa en el sigilo con una onda o curva en la línea en ese punto. Si hay una letra en el nombre a través de la cual la línea del sigilo pasa directamente para encontrarse con otra letra, se forma un lazo o nudo en ese punto para indicar que la letra es efectivamente parte del nombre.

(Nota: Otra forma de usar Aiq Beker es tomar una de las tres letras en cu alquier sección dada del diagrama de Aiq Beker y cambiarla por una de las otras dos letras en esa sección. Así, en el primer recuadro, la letra Qoph podría ser sus tituida por la letra Aleph o la letra Yod. Esta manera de usar Aiq Beker entra en cierta medida en la categoría de Temurah.)

Aunque no forma parte del sistema cabalístico de la Gematría, la Tabla Pitagórica vale la pena mencionarla junto con Aiq Beker. Esta tabla basada en el griego muestra cómo nuestro propio alfabeto puede reducirse a números:

La Tabla Pitagórica

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Notariqon

Este aspecto de la Qábala Literal deriva su nombre de la palabra latina para "escriba taquígrafo", notarius. Es un método para encontrar acrónimos.

La primera forma de Notariqon es expansiva, lo que significa que cada letra de una sola palabra se usa para crear la letra inicial de otra palabra en una oración. Por ejemplo, tome la palabra Berashith, la primera palabra en Génesis. Cada letra de esta palabra puede ser una abreviatura de otra palabra, dando lugar a la oración Berashith Rahi Elohim Sheyequebelo Israel Torah, que significa "En el Principio los dioses vieron que Israel aceptaría la ley."

La segunda forma de Notariqon es contractiva, una inversión completa de la primera forma. En este caso, se toma la primera letra de cada palabra en una oración para crear una palabra única que es la síntesis de toda la oración. Un ejemplo de esto es una palabra que se encuentra en el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama, AGLA. Las letras de esta palabra se toman de la oración Atah Gibor Le-Olahm Adonai, que significa "Tú eres grande para siempre, mi Señor." Otro ejemplo es la palabra ARARITA, que se con- struye a partir de la oración Achad Rosh Achdotho Rosh Ichudo Temurahzo Achad,102 que significa "Uno es su principio, Uno es su individualidad, su permutación es Uno."

Como otro ejemplo, citaremos una palabra que es comúnmente usada por varias religiones, pero con poco verdadero entendimiento de su significado. AMEN se escribe en hebreo como Aleph, Mem, Nun, que representa la frase Adonai Melekh Na'amon o "Señor, Rey Fiel."

Como dato de interés, uno de los nombres dados a la Qabalah es Chokmah Nestorah o la "sabiduría secreta." Las letras iniciales de esta frase son Cheth y Nun, que forman la palabra hebrea chen que significa "gracia." Por lo tanto, los Qabalistas sostienen que ciertos pasajes bíblicos que se refieren a Dios concediendo Su gracia a alguien realmente implican que lo que concedió fue, de hecho, la sabiduría secreta de la Qabalah.

Los Notariqons también pueden formarse usando letras distintas a las iniciales, como las letras finales o medias de las palabras.

Temurah

La palabra Temurah significa "permutación." Es un método de transposición de letras similar a la criptografía. Usando este sistema, cada letra de una palabra es reemplazada por otra letra, usualmente de acuerdo con un cuadro o tabla. Esto puede resultar en una nueva palabra que puede compararse con la original para proporcionar nuevas interpreta-

102 Israel Regardie dio la redacción de esta oración como Achad Raysheethoh; Achad Resh Yechidathoh; *Temurathoh Achod.*

ciones. Temurah is importante para interpretar textos cabalísticos como la Torá, y para crear talismanes.

Avgad: Una forma simple de Temurah en la que cualquier letra en una palabra es reemplazada por la letra que le sigue en el alfabeto. Así, la letra Bet podría sustituir a Alef, Dalet a Guimel, etc.

Thashrag: El método de escribir una palabra al revés.

Boustrophedon: Un método de escritura en líneas alternas, una de derecha a izquierda y la otra de izquierda a derecha. (El Shem ha-Mephoresh se derivó del capítulo bíblico del Éxodo usando este método.)

Tziruph: Un método de plegar el alfabeto hebreo sobre sí mismo para que una mitad pueda ser intercambiada por la otra mitad. Luego, alternando el cambio de la primera letra o las dos primeras letras al inicio de la segunda línea, se obtienen veinticuatro combinaciones. Estas se conocen colectivamente como la Tabla de las Combinaciones de Tziruph. (Ver Apéndice II para la tabla completa.)

Como ejemplo usaremos la primera de las veinticuatro combinaciones conocida como Albath:

11	*10*	*9*	*8*	*7*	*6*	*5*	*4*	*3*	*2*	*1*
K	I	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	L

Cada combinación de la Tabla de las Combinaciones de Tziruf deriva su nombre de los dos primeros pares de letras de ambas líneas (ALBTh). Estas letras son la clave para la composición del sistema, ya que cualquiera de las letras en uno de los pares se sustituye por la otra. Por lo tanto, usando el método de Albath, la palabra Ruach (RVCh) se transformaría en Detzau (DTZO).

Hay otras cuatro tablas usadas en Tziruf llamadas la Tabla Racional, la Tabla Derecha, la Tabla Inversa y la Tabla Irregular. No entraremos en detalles sobre estas tablas salvo para decir que cada una está formada por un cuadrado que contiene 484 cuadrados menores (22 x 22). La Tabla Derecha coloca las letras del alfabeto hebreo en estos cuadrados en su sucesión natural comenzando desde la esquina superior derecha yendo de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. La Tabla Inversa comienza la sucesión natural de las letras desde la esquina superior izquierda del cuadrado de izquierda a derecha, pero también desde la esquina inferior derecha del cuadrado de abajo hacia arriba.

Métodos Alternativos

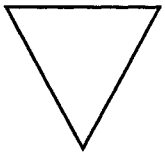
Algunos cabalistas también añaden significados ocultos a las palabras hebreas colocando la forma final de una letra en medio de una palabra, o no usando la forma final habitual de la letra al final de una palabra. (Ambos cambiarían el valor numérico de toda la palabra.) También existen formas de codificar significados esotéricos en las palabras usando letras de tamaño impar o letras invertidas. Los significados también pueden obtenerse meditando sobre la forma de las letras hebreas.◇

SECCIÓN 4: Correspondencias de Hod

El grado Practicus se atribuye a la esfera de Hod en el Árbol de la Vida Qabalístico. Hod es la octava Sephirah en el Árbol y la tercera esfera que encuentra el aspirante a iniciado. Es la esfera del intelecto, la comunicación, la ciencia, el Elemento Agua y la Mente Individual. (Revise toda la información sobre Hod dada en el Capítulo Uno.)

Nombre en inglés: Esplendor
Nombre Divino (Atzilútico): Elohim Tzabaoth
Nombre del Arcángel (Briático): Miguel
Coro Angélico (Yetzirático): Beni Elohim
Planeta o Casa de Assiah: Kokab (Mercurio)
Experiencia espiritual: Visión de Esplendor
Número Qabalístico: Ocho
Color (Briático): Naranja
Elemento: Agua
Parte de la anatomía: Cadera derecha
Cartas del Tarot: Los cuatro Ochos
Imagen mágica: Hermafrodita
Incienso: Estoraque
Piedra preciosa: Ópalo, ópalo de fuego
Símbolos: Nombres, versículos, delantal
Figura lineal: Octagrama
Virtud: Veracidad
Vicio: Deshonestidad

SECCIÓN 5: Correspondencias del Agua



El agua simboliza la parte creativa y fértil de la psique y la mente subconsciente. Es el Elemento de la transmutación y regeneración. El agua es femenina, receptiva, nutritiva y eterna. El color asignado al Agua es azul, y el punto cardinal es el Oeste. (Revise toda la información sobre el Elemento Agua dada en el Capítulo Uno.) Las correspondencias de perfumes e inciensos listadas en el Capítulo Tres pueden usarse en forma líquida, como en aceites esenciales, baños de hierbas o tintas. Estos pueden ser empleados por el mago como formas simbólicas del Agua Elemental.

Nombres hebreos y otros relacionados con el Agua

Nombre del Elemento: Maim (D)

Nombre Divino Exterior: Elohim Tzabaoth (MINDY DW58)
Punto Cardinal: Maarab (Oeste) (370)
Arcángel: Gabriel (789733)
Ángel: Taliahad (770)
Gobernante: Tharsis (777)
Elemental: Ondinas
Reina de las Ondinas: Nichsa

Imagen mitológica de una Ondina

GABRIEL: (Específicamente Gabriel Maimel) es el gran Arcángel alado del Agua Elemental, cuyo nombre significa "Fuerte de Dios". Estacionado en el Oeste, Gabriel se visualiza como un Arcángel femenino de pie sobre las aguas del mar, vistiendo túnicas azules y naranjas. Ella sostiene un cáliz de Agua como símbolo de sus poderes creativos y fértiles de la conciencia en todas sus formas.

NESHER: El nombre del Querubín del Agua simbolizado por el signo zodiacal de Escorpio, o por la cabeza de un águila. Nesher se visualiza como una poderosa figura alada similar a una esfinge con cuerpo humano y cabeza de águila. Sus colores son principalmente azul y naranja.

Seres y Deidades del Agua

Según el panteón asirio-babilónico, al principio del universo existía solo el dios APSU, el océano primordial de Agua dulce fértil, y la diosa TIAMAT, el mar tumultuoso y salado. De la mezcla de sus aguas surgió MUMMU, el tumulto de las olas, y un par de serpientes monstruosas, que a su vez dieron origen tanto al mundo celestial como al mundo terrestre, seguidos por los dioses. Tiamat a veces es representada como un gran dragón. Fue asesinada por el dios Marduk y de su cuerpo se formaron los Cielos y la Tierra.

En la mitología asirio-babilónica, los ríos eran deificados. No solo se les consideraba creadores de todas las cosas, sino también instrumentos de la justicia de los dioses. NAMMU: La diosa sumeria cuyo nombre se expresaba con el ideograma de "mar". Se la describía como "la madre que dio a luz al Cielo y la Tierra" y como "la madre de Enki". Es muy similar al mar cósmico personificado por la babilónica Tiamat.

Tiamat

EA (o HEA): Una deidad asirio-babilónica cuyo nombre significa "casa del Agua". Era la divinidad principal de los elementos líquidos. El dominio de Ea era el Apsu, el Agua dulce que rodeaba la Tierra (y en la que la Tierra estaba suspendida). Los manantiales y ríos provenían del Apsu, que al extenderse sobre la Tierra eran una fuente

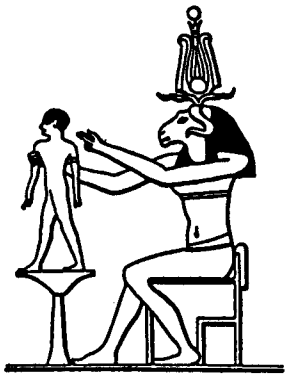
de la abundancia, minas, tesoros y felicidad, así como la fuente de todo conocimiento y sabiduría. Él es el señor de los dones, de los pescadores y navegantes. En Sumeria, el nombre de Ea era ENKI "Señor de la Tierra", y también se le conocía como dios de la sabiduría y del inframundo. Ea a menudo se representa como una cabra con cola de pez, aunque a veces se le retrata como un hombre con olas que brotan de sus hombros o de un jarrón que sostiene. A veces se menciona a la serpiente como uno de sus emblemas. La esposa de Ea se llamaba Davkina, consorte de las profundidades.

OANNES: Una deidad asirio-babilónica del mar que se representaba con el cuerpo de un hombre debajo del cuerpo de un pez. Oannes vino del mar para enseñar a los humanos el lenguaje, las ciencias, las artes, la agricultura, la construcción, las leyes y los principios del conocimiento geométrico. Con esta acción, permitió a los humanos suavizar sus modales y organizar sus vidas para mejor. Cuando terminó de instruir a la humanidad, el dios regresó al mar.

NANSHE: La hija de Ea, conocida como la diosa de los manantiales y canales. El culto a Nanshe incluía una procesión anual de barcos para escoltar la balsa sagrada en la que la diosa viajaba. Su símbolo era un jarrón que contenía un pez nadando.

NUN o NU: El dios egipcio del gran Océano primordial (o Caos) que contenía los gérmenes de todas las cosas antes de la Creación. A menudo llamado "el Padre de los dioses", se concebía más como un concepto intelectual, sin templos ni adoradores. Nun se representa como una figura que está de pie hasta la cintura en el agua, levantando los brazos para sostener a sus descendientes—los dioses.

TEFNUT: Esta diosa egipcia también era más un concepto teológico que una persona. Es la hermana y esposa de Shu, a quien ayuda a sostener el cielo. Tefnut es la diosa del rocío y la lluvia. Cada mañana Shu y Tefnut reciben al sol recién nacido cuando se libera de las montañas del Este. Se la representa como una leona o una mujer con cabeza de león.



Khnemu

KHNEMU: Un dios egipcio representado como un hombre con cabeza de carnero y largos cuernos ondulados. Como la mayoría de los dioses con cabeza de carnero, Khnemu era un dios del río Nilo, que era adorado para proporcionar fertilidad a la Tierra, haciéndola fructífera. Este dios vigilaba las fuentes del Nilo y la formación de los niños en el vientre de sus madres. Su nombre significa "el Modelador" y fue él quien moldeó el huevo del mundo en su rueda de alfarero. Se le llama "el alfarero que moldeó a los hombres y

modeló a los dioses,"—el procreador que engendró a los dioses y a los seres humanos. Se dice que Khnemu moldeó los miembros de Osiris.

HAPI: El dio egipcio que personificaba el río Nilo. Para los egipcios, las Aguas del Nilo fluían desde Nun, el océano primordial que alimentaba tanto los mundos visibles como los invisibles. Se decía que Hapi residía en una caverna donde vertía Agua de urnas hacia el cielo y la Tierra. Cada junio el Nilo se elevaba y los adoradores de Osiris afirmaban que la inundación (cuyo nivel estaba dictado por la prospectiva del año) era causada por la diosa Isis llorando a su esposo Osiris muerto. Para que las Aguas del Nilo alcanzaran una altura adecuada (dieciséis codos), se hacían ofrendas a Hapi, a menudo acompañadas por el canto de himnos poéticos. Hapi es representado como un hombre vital pero algo gordo con pechos caídos. Está vestido con ropas de pescador con un cinturón estrecho que sostiene su enorme vientre. En su cabeza lleva una corona de plantas acuáticas, ya sean lotos o papiros.

POSEIDÓN (equivalente al Neptuno romano): Poseidón era el dios griego del Mar. Su nombre deriva de una raíz que significa "ser maestro". Es probable que alguna vez fuera un dios celestial, ya que su símbolo, el tridente (una forma del rayo) así lo indica. Aunque era igual en dignidad y nacimiento a su hermano Zeus, estaba sujeto al poder y la autoridad de Zeus. Además de ser el Señor del Mar, Poseidón también era el amo de los lagos y ríos. Podía sacudir la Tierra a voluntad, y a menudo partía montañas con su tridente y las arrojaba al mar para formar islas. Su palacio estaba ubicado en las profundidades del mar Egeo. Cada vez que el dios salía de su palacio, se ponía una armadura dorada, enganchaba caballos de crines doradas y veloces a su carro, y cabalgaba a través de la llanura acuática con el látigo en mano. Los monstruos marinos le rendían homenaje y jugaban en las olas a su paso. El mismo mar se abría ante él mientras se desplazaba ligero sobre las olas. La aparición de Poseidón coincidía con feroces tormentas en el mar, señal de la ira del dios.

AMFITRITE: Esta diosa griega era la esposa de Poseidón y la personificación femenina del mar. La diosa reacia fue llevada a Poseidón por un delfín fiel. Desde entonces, sin embargo, compartió su reino y su carro, que a veces era tirado por tritones (seres acuáticos) que soplaban en caracolas. A veces se la representa sosteniendo un tridente.

Poseidón

PONTOS: El dios griego del Agua más antiguo que personificaba el mar mismo.

OCEANO: Uno de los Titanes griegos que era considerado el Río Océano que rodeaba el universo

Tritón

más allá de los mares de la Tierra. Era visto como una de esas fuerzas primordiales que contribuyeron a la manifestación del mundo y en poder era segundo solo a Zeus. Oceano es quien engendró todos los ríos, los mares y todas las Aguas de la Tierra. Con su hermana-esposa TETIS (la diosa que personificaba la fertilidad del mar), Oceano vivía en un palacio en el Oeste del mundo. Juntos engendraron tres mil ríos. Más tarde, el papel de Oceano se redujo considerablemente cuando Poseidón se convirtió en el señor reinante del mar y los ríos. Las hijas de Oceano eran ninfas marinas conocidas como las Oceánidas.

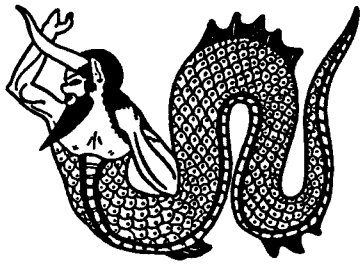
NEREO: Un dios griego que fue hijo de Ponto y Gea. A menudo llamado "El Viejo del Mar", se le representa como un anciano amable y servicial con una larga barba gris. Conocido como "el que es verdadero y no miente", este dios justo y gentil siempre fue fiel a las leyes de la rectitud. Su morada estaba en el mar Egeo y era conocido por acudir en ayuda de los marineros. Nereo poseía el don de la profecía y fue el padre de las Nereidas (ninfas del mar).

PROTEO: Hijo de Océano y Tetis, y también conocido como "Viejo del Mar". Su deber era guardar el rebaño de focas de Poseidón. Tenía la habilidad de ver el futuro así como el talento para cambiar de forma a voluntad.

FORCIS: Hijo de Ponto y Gea. Forcis es referido como "El Viejo que gobierna las olas". Su nombre indica la espuma blanca en la cresta de las olas, y el dios es visto como la personificación del mar traicionero y tempestuoso.
tempestuoso mar.

GLAUCOS: La leyenda sobre este dios griego dice que fue en su tiempo un humilde pescador que se volvió inmortal al comer una hierba misteriosa que crecía cerca del mar. Como muchos de los dioses marinos, tenía el don de la profecía. A menudo se aparecía a los marineros, con su cuerpo delgado cubierto de algas y conchas marinas, prediciendo eventos ominosos. Otra divinidad oceánica de origen humano que a menudo se confunde con Glaucos es Melicertes Palaemón, usualmente representado como un niño llevado por delfines. TRITÓN: Hijo de Poseidón y Anfitrite, este dios era mitad hombre, mitad pez. Un dios benevolente y servicial que salvó a los Argonautas de una tempestad, Tritón también tenía el don de la profecía. Podía levantar o calmar las olas, y personificaba el poderoso rugido del océano así como su movimiento. Tritón era representado cabalgando las olas en un carro tirado por caballos cuyas pezuñas eran las garras de langostas. Al soplar una concha marina, asumía la poderosa voz del mar. Eventualmente, el nombre de este dios se usó para describir a toda una raza de genios marinos, los tritones: mitad hombre, mitad pez que jugueteaban alrededor del carro de Anfitrite, soplando conchas y retozando con las Nereidas.Algunas de estas criaturas, que estaban provistas de un par de patas de caballo, eran conocidas como Centauro-Tritones.

ACELOO: En la antigua Grecia, los ríos también es taban gobernados por seres divinos. Estos dioses de agua dulce eran representados como hombre s vigorosos con largas barbas y un par de cuern os en la frente que simbolizaban su gran fuerza. El más famoso de ellos fue Aceloo. En una pele a con el héroe Hércules, uno de los cuernos del dios fue arrancado (que se convirtió en el Cuerno de la Abundancia). Seis ríos fueron nombrados e n su honor, y era invocado siempre que se hacía n juramentos.



NINFAS DEL AGUA: En la mitología griega, Aceloo cada río tenía un dio s. Pero además de esto, cada arroyo, riachuelo y estanque tenía un espíritu menor conocido como ninfa (ver Capítulo Tres). Las ninfas del agua se clasificaban según su morada. Las Potámides residían en ríos y arroyos, la s Náyades se encontraban en riachuelos y fuentes, las Crenae o Pegae eran los espíritu s de los manantiales, y las Limnads eran las ninfas de aguas estancadas. Como muchas entidades acuáticas, tenían el don de la profecía y podían entregar oráculos. Aunque g eneralmente benevolentes, ocasionalmente podían volverse peligrosas para aquellos mor tales que atraían sus afectos.

MANANNÁN: El Señor celta del mar que yacía más allá y por encima de Tir na nÓc (Tierra de la Juventud), el inframundo celta. Manannán fue uno de los dioses más coloridos: vestido co n malla, un casco dorado y portando una espada que nunca fallaba. Viajaba en un barco qu e no necesitaba velas ni remos, impulsado solo por la voluntad del dios. El dios del mar des empeñaba un papel importante en el bienestar de todos los dioses, pues sus cerdos eran sa crificados y comidos diariamente por ellos, solo para volver a la vida como un suministro ina gotable de alimento divino.

LLYR: dios celta del mar.

AEGIR: Un gigante teutónico conocido como el Señor del Mar. Se decía que los tesoros tr agados por el mar adornaban su palacio marino. Su esposa era la diosa RAN, quien con frecuencia ahogaba a los marineros solo para recompensarlos con grandes banquetes en la otra vida.

MIMIR: Otro gigante de agua teutónico cuyo nombre significa "el que piensa". Su domini o se limitaba a manantiales, pozos y lagos. Al igual que Aegir, este gigante mantenía rel aciones amistosas con los dioses teutónicos. La fuente de Mimir, cerca de las raíces del f resno Yggdrasil, era el escondite de toda la sabiduría y el conocimiento. Fue el consejero sabio del dios Odín.

---

103 Otros dioses de ríos incluían: Asopo, Inaco, Cefiso, Peneo, Ladón, Alfeo, Xanto y Meandr o.

104 En la mitología del norte, los gigantes eran la personificación de grandes fuerzas naturales.

NIX: La forma teutónica de un ondina o espíritu del agua, similar a la ninfa acuática de los griegos. Al igual que las ninfas, se decía que las nixies eran espíritus de la naturaleza en forma de bellas doncellas que habitaban manantiales y ríos. Sin embargo, a diferencia de las ninfas griegas, las nixies eran frecuentemente malévolas.

PARTE 6: Correspondencias de Mercurio

El planeta atribuido al grado Practicus es Mercurio. Mercurio rige la mente consciente, los pensamientos, las ideas, la memoria, las comunicaciones, el intelecto, la lógica, las abstracciones, la razón, el lenguaje, el aprendizaje, la lectura, la escritura, las Artes mágicas, la conciencia, las percepciones y la expresión. Mercurio gobierna la parte racional y pensante de la mente humana, así como esa parte de nosotros que desea comunicarse con otros y expresar nuestras ideas. Es la parte "del hemisferio izquierdo" que busca aprender, avanzar en nuestras habilidades, crear y enseñar a otros. La energía de Mercurio es activa, diestra, rápida, impredecible y volátil.

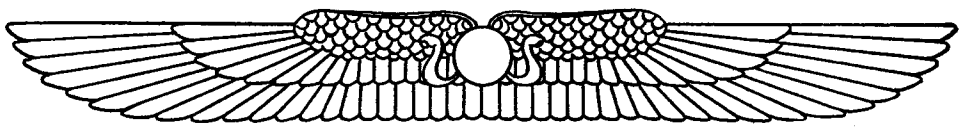
El planeta Mercurio tarda 88 días en completar una órbita alrededor del sol, y nunca se encuentra a más de 28° del sol. Se considera un planeta "andrógeno" o "neutro". En un sentido astrológico, se dice que Mercurio es "frío" y "magnético". Los antiguos describían a Mercurio como el gobernante del período de la vida dominado por la educación desde los 5 hasta los 14 años.

En la anatomía humana, este planeta rige la glándula tiroides, el cerebro, el sistema nervioso, el sentido de la vista, el sistema respiratorio, la lengua y los órganos del habla, así como los brazos y las manos como instrumentos de inteligencia y comunicación. Las dolencias físicas asociadas con Mercurio incluyen trastornos nerviosos, estrés, exceso de trabajo, dolores de cabeza, pérdida de memoria y dificultad respiratoria.

Los objetos atribuidos a Mercurio incluyen documentos legales, libros, papeles relacionados con el dinero, imágenes, materiales de escritura y todo lo relacionado con la educación y las comunicaciones. Todas las sustancias fluidas y con vetas se atribuyen a este planeta.

En la magia, los días y horas de Mercurio se utilizan para la ciencia y la adivinación, la elocuencia e inteligencia, la habilidad en los negocios, maravillas, apariciones, escrituras, engaño, robo y comercio. En los días de la semana, Mercurio rige el miércoles.

El símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida abarca todas las Sephiroth excepto Kether. Los cuernos brotan de Daath (Conocimiento), que no es, propiamente hablando, una Sephirá, sino más bien una conjunción de Chokmah y Binah.



Nombre hebreo: Kokab
Sephirá: Hod
Arcángel: Rafael
Día: Miércoles
Inteligencia planetaria: Tiriel
Espíritu planetario: Taphthartharath
Espíritu planetario olímpico: Ophiel
Metal: Mercurio
Gemas: ópalo, ópalo de fuego, ágata, serpentina
Inciensos: Mástique, sándalo blanco, macis, estoraque
Árboles: Abedul, álamo temblón, morera
Hierbas/plantas: Mejorana, hinojo, mandrágora, lavanda, alcaravea, eneldo
Animales: Chacal, ibis, simio, golondrina, serpientes gemelas

Deidades Mercuriales (Dioses y Diosas de la Sabiduría)

ENKI: La deidad sumeria que era idéntica al dios Ea. Como Enki fue el "Señor de la Tierra", el dios supremo de la Sabiduría. A veces se le llamaba Ninigiku, "Señor del Ojo Sagrado" y "Aquel de quien nada escapa." Enki presidía los encantamientos mágicos—a menudo los propios dioses lo consultaban. Como dios del Conocimiento, Enki hablaba de forma oracular y era invocado en encantamientos. Sin embargo, también presidía el trabajo de los humanos. Era el dios patrón de los canteros, carpinteros y herreros. Enki a veces se consideraba el creador de la raza humana, moldeando a la humanidad con arcilla. Como se mencionó antes, Enki (Ea) a menudo se representa como una cabra con cola de pez, o como un hombre con ondas que brotan de sus hombros o de un jarrón que sostiene.

NABU: El dios asirio-babilónico que presidía las actividades intelectuales. Él era el escriba divino de los dioses que grababa las decisiones de las deidades en las tablillas sagradas. Nabu podía aumentar o disminuir el número de días asignados a cada ser humano. Fue declarado secretario de los dioses porque tanto él como su esposa, TASHMETUM, habían inventado la escritura. Se le representa con un cincel y una tablilla de grabado, y su emblema (como el de su padre, Marduk) es el dragón con cabeza de serpiente.

Djehoti

DJEHOTI (THOTH o TAHUTI): El dios egipcio que es patrón de la sabiduría y las invenciones, la ciencia y la literatura. Es el portavoz de los dioses, así como el escriba divino o archivista. Fue él quien inventó todas las artes y ciencias: geometría, aritmética, astronomía, topografía, medicina, música, dibujo y escritura. También es el dios de la magia y el primer mago del mundo. Los discípulos de Djehoti afirmaban tener acceso a los libros mágicos de Thoth. Cuando se descifraban, estas fórmulas podían controlar todas las fuerzas de la naturaleza y someter a los propios dioses. Este poder infinito de Djehoti es la razón por la que sus seguidores

lo llamaban Thoth—tres veces muy, muy grande (traducido por los griegos como Hermes Trismegisto). Djehoti es quien dividió tiempo en meses, años, estaciones y eones. Es el calculador divino, árbitro, principal historiador y guardián de los archivos divinos. Heraldo de los dioses, también servía como su secretario y escriba. Djehoti se representa como una figura humana con cabeza de ibis, vistiendo la falda, collar y tocado (a veces con el disco lunar y la media luna) del Antiguo Reino. Sostiene en sus manos la tablilla y el estilete de escritura de un escriba.

SESHAT: La esposa de Djehoti, diosa de la escritura, la conservación de registros y la historia. Conocida como "La Señora de la casa de los libros" y "Señora de la casa de los arquitectos", fue la fundadora de templos de Seshat, ayudando a determinar el eje de un nuevo santuario mediante el juicio de las estrellas. Seshat era una divinidad estelar que medía el tiempo y, junto con su pareja, inventó las letras del alfabeto. A veces se la representa como una mujer que lleva un tocado sobre el cual hay una estrella inscrita dentro de una media luna invertida, coronada por dos largas plumas (un ideograma de su nombre que significa "la secretaria"). Sostiene la tableta y el estilete de un escriba.

HERMES (equivalente al Mercurio romano): El dios griego que era el mensajero de Zeus. Su deber es llevar los dictados de los dioses a la Tierra. Principalmente dios de los viajeros, Hermes guiaba a quienes emprendían un viaje. Y dado que la mayoría de los viajes se realizaban por razones comerciales, Hermes se convirtió en el dios del comercio y la elocuencia. También tenía la tarea de conducir las almas de los muertos al inframundo. A menudo se le representa como un dios atlético, a veces barbado, que lleva un casco alado y sandalias aladas. Hermes sostiene un bastón alado alrededor del cual se enroscan dos serpientes: el Caduceo.

Hermes

IRIS: Una divinidad griega que, al igual que Hermes, era mensajera de los dioses, particularmente de Zeus y Hera, cuyas órdenes entregaba tanto a dioses como a humanos. Iris personificaba el arcoíris y a menudo se la representaba con alas doradas que adornaban sus hombros. Al igual que Hermes, ocasionalmente lleva sandalias aladas en sus pies. ATENEA (equivalente a la Minerva romana): Esta diosa guerrera griega era formidable en la guerra pero benevolente en la paz. Sus funciones eran muchas: sus habilidades en batalla rivalizaban con las de Ares, pero también era conocida como diosa de las artes y de la inteligencia. Protectora de diversas industrias, Atenea era la patrona de escultores, arquitectos, hilanderas y tejedoras. Su renombrada sabiduría y valioso servicio a la humanidad le valieron los títulos de Pronoia, "la previsora", así como consejera y diosa de la Asamblea. Enseñó las habilidades de equitación, conducción de carros, alfarería, tejido de telas y bordado. Atenea a veces era conocida por sus artes curativas y por su papel como protectora tanto de individuos como

de ciudades enteras. La diosa suele representarse vestida con túnicas ajustadas y llevando un casco. En una mano sostiene una lanza y en la otra un escudo. Su símbolo es el búho.

Asclepio

ASCLÉPIO: Un dios griego de la luz, la medicina y la curación. A veces se le representa como una serpiente, pero más a menudo como un hombre amable de mediana edad con un bastón alrededor del cual se enroscaba una serpiente. (Probablemente fue este bastón el que se pretendía que fuera un símbolo moderno de la medicina, en lugar del Caduceo de Hermes). Su hija HIGEA era la diosa de la salud. El culto a Asclépio era tanto una religión como un sistema terapéutico. Los sacerdotes de este dios tenían un amplio conocimiento de las artes médicas.

LUG: El dios celta conocido como "el de muchas habilidades". Cuando se le pidió que declarara su oficio para ser admitido en la asamblea de dioses, Lug respondió que era experto en carpintería, guerra, herrería, conocimiento de la historia, música, poesía, heroísmo, magia y otras actividades. Lug a menudo se representaba armado con lanza y honda, armas altamente especializadas y precisas que delineaban la destreza del dios.

ODIN (equivalente al Woden germánico): El dios que era la divinidad suprema de la mitología teutónica, así como dios de la guerra y la sabiduría. Era un dios mago, la deidad de la vida espiritual, gobernando supuestamente la magia; por lo tanto, es natural que los romanos lo compararan con su Mercurio. Odín hablaba con elocuencia y le gustaba expresarse en verso. Era el dios de la poesía porque tenía la astucia y destreza para robar la "hidromiel del poeta", que era de origen divino. Tenía el poder de transformarse en cualquier forma que deseara, y fue él quien estableció las leyes que regían la sociedad humana. Odín a menudo se mezclaba en los asuntos humanos, asumiendo la apariencia de un humilde viajero. Era servicial y benevolente, ofreciendo consejos sabios y fórmulas mágicas para curar enfermedades. Odín también era el Señor de las Runas, caracteres tallados en piedras o madera que tenían significados y poderes mágicos. A menudo se le representa como un guerrero apuesto y robusto armado con una coraza brillante, un casco dorado, su lanza (llamada Gungnir) que nada podía desviar. Su corcel Sleipnir tenía ocho pezuñas y era el más rápido de todos los sementales.

Planeta Complementario: JÚPITER

En conjunto con el material de estudio proporcionado sobre el planeta Mercurio, el estudiante debería revisar la información suministrada en el Capítulo Uno sobre Júpiter, el planeta que complementa a Mercurio en el Hexagrama Macrocósmico.

Júpiter es el planeta de la expansión, la aspiración, la educación superior, el razonamiento filosófico, la justicia, la ley y la soberanía. La energía de Júpiter es ordenada, benévola y servicial.

En un sentido astrológico, se dice que Júpiter es "caliente" y "húmedo" y está asociado con el Agua. También se le considera un planeta "masculino". Los antiguos describían a Júpiter como el gobernante del período de la vida dominado por la reflexión desde los 58 hasta los 69 años, simbolizado por "el juez".

En la anatomía humana, este planeta rige el hígado, la circulación arterial, los muslos, las caderas y los tejidos grasos del cuerpo. Las dolencias físicas asociadas con Júpiter incluyen presión arterial anormal, acidez crónica y enfermedades relacionadas con el exceso.

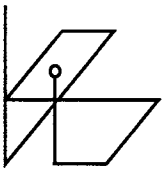
En la magia, los días y horas de Júpiter se utilizan para obtener honores, adquirir dinero u otras mercancías deseadas, contraer amistades y preservar la salud. En los días de la semana, Júpiter rige el jueves.

Las deidades asociadas con el planeta Júpiter incluyen: AMON-RA (egipcio), MAAT (egipcio), ZEUS (griego), POSEIDÓN (griego), ATENEA (griego), MAR-DUK (asirio-babilónico) y ADAD (asirio-babilónico).

La siguiente es una lista de asociaciones jupiterianas:

Nombre hebreo: Tzedek
Sephirah: Chesed
Arcángel: Sachiel
Día: Jueves
Inteligencia Planetaria: Iofiel
Espíritu Planetario: Hismael
Espíritu Planetario Olímpico: Betor
Metal: Estaño
Gemas: Amatista, zafiro, lapislázuli
Incienso: Azafrán
Árboles: Higuera, roble, cedro, castaño
Hierbas/plantas: Salvia, nuez moscada, hisopo
Animales: Unicornio, águila, cisne, ballena

SECCIÓN 7: Los Espíritus Planetarios Olímpicos



Los Espíritus Planetarios Olímpicos se describen en El Arbatel de la Magia que data de 1575. Este libro originalmente constaba de nueve secciones, cada una conteniendo una rama diferente de la magia. Desafortunadamente, la mayor parte del libro, incluyendo secciones sobre magia hermética, magia pitagórica y magia olímpica, se ha perdido. Solo parece haberse conservado la introducción. Parte de la Introducción contiene un resumen de la sección ahora perdida sobre la magia olímpica.

Es probable que ciertos libros que tratan sobre la magia olímpica existieran antes de que se escribiera el Arbatel (como indica el propio autor). El Arbatel tiene un énfasis cristiano más que judío, por lo tanto, su autor debió ser un mago cristiano que fue instruido en una variedad de tradiciones mágicas. Quienquiera que fuera, claramente creía que las mayores enseñanzas mágicas debían ser obtenidas a través de un maestro angélico enviado al teúrgo desde lo Divino.

El Arbatel afirma que hay siete Espíritus Olímpicos que gobiernan sobre 196 Provinci as Olímpicas o divisiones del Cielo; cada Espíritu gobierna alternativamente durante 490 años . (490 es la suma de múltiplos consecutivos de siete). Se suponía que Bethor gobernó 60 año s antes del nacimiento de Cristo, hasta el año 430 d.C., cuando se implementó el gobierno d e Phaleg. Este gobierno terminó en el año 920 d.C. cuando comenzó el gobierno de Och. Ha ggith comenzó su gobierno en 1410 y lo terminó en 1900. (Siguiendo el razonamiento del au tor, Ophiel sería el Espíritu Olímpico reinante hoy en día.)

Según el autor del Arbatel, los nombres y sigilos de los Espíritus Olímpicos n o tienen poder ni virtud por sí mismos, y los únicos nombres divinos de poder que d eben usarse son los que estos Espíritus entregan al teúrgo, pero incluso entonces, la potencia de los nombres solo dura 40 años. Los Espíritus Planetarios Olímpicos so n: ARATRON—el Espíritu de Saturno. Aratron gobierna todas las cosas atribuidas a Sa turno. Enseña alquimia, magia y medicina. Se dice que tiene el poder de hacer invisib le a una persona, convertir objetos en piedra o tesoro, y el poder de hacer fértil lo e stéril. Aratron gobierna a los Espíritus subterráneos.

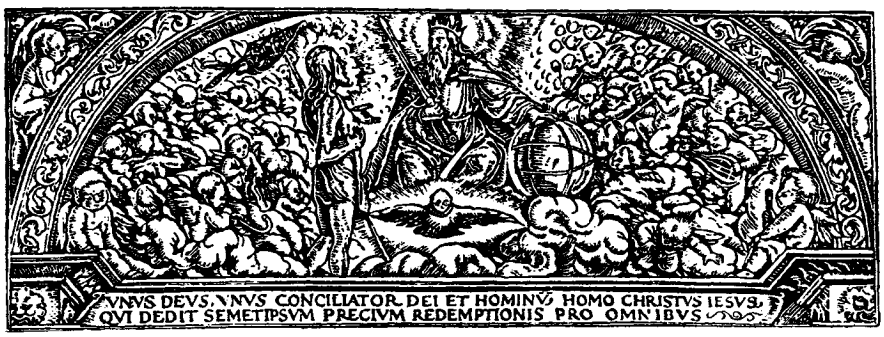
BETHOR—el Espíritu de Júpiter. Bethor gobierna todas las cosas atribuidas a Júpiter. Enseñ a medicina y tiene el poder de abrir tesoros, gobierna a los espíritus del Aire para que d en respuestas verdaderas, y también puede otorgar longevidad.

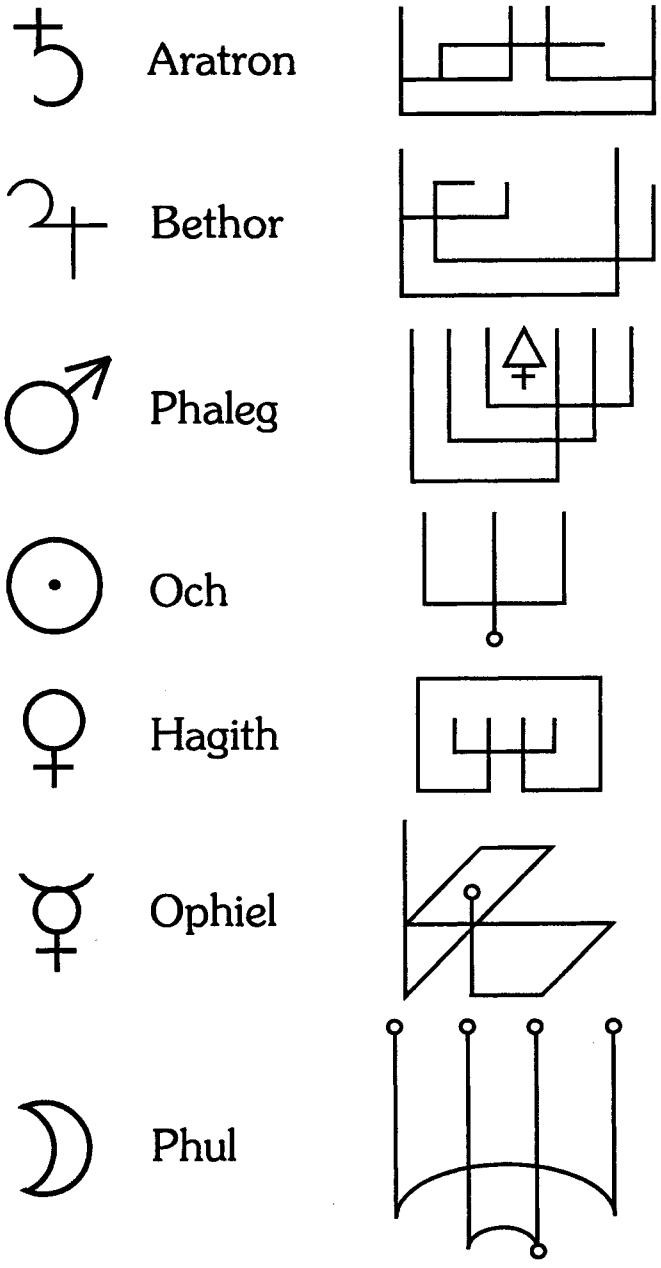
PHALEGH—el Espíritu de Marte. Phalegh gobierna todas las cosas atribuidas a M arte. OCH—el Espíritu del Sol. Och gobierna todas las cosas atribuidas al Sol. Otorga sabiduría y salud, convierte cosas en oro, reconcilia con los Espíritus más elevados y e nseña medicina.

HAGITH—el Espíritu de Venus. Hagith gobierna todas las cosas atribuidas a Venus . Tiene el conocimiento de la belleza y puede transmutar metales. Hagith reconcil ia entre Espíritus fieles y humanos.

OPHIEL—el Espíritu de Mercurio. Ophiel gobierna todas las cosas atribuidas a Mercu rio. Enseña las Artes mágicas.

PHUL—el Espíritu de la Luna. Phul gobierna todas las cosas atribuidas a la Luna. Convierte todos los m etales en plata y gobierna a todos los Espíritus del Agua.





Nombres y Sigilos de los Espíritus Planetarios Olímpicos

SECCIÓN 8: El Tarot

El Tarot o "Libro T", como a veces se le llama, es un libro pictórico de sabiduría esotérica eterna. Durante siglos ha sido utilizado por magos, ocultistas y místicos con fines de adivinación y meditación. Al igual que la Qabalah, el Tarot es un sistema completo y elaborado para describir las fuerzas ocultas detrás del universo manifiesto. No solo es la clave de toda ciencia oculta, sino también un mapa para descubrir las diversas partes de la psique humana. Algunos han llamado a las cartas del Tarot los "jeroglíficos de la Tradición Misteriosa Occidental".

El origen del Tarot sigue siendo un misterio. Existen diversas teorías, incluyendo las especulaciones de que: (1) el Tarot es de origen egipcio, (2) que fue creado por un grupo de Adeptos para asegurar la supervivencia de una filosofía esotérica perseguida ocultándola en una baraja de cartas, y (3) que fue inventado por los gitanos (bohemios) para proteger su sabiduría oculta bajo el disfraz exterior del juego y la adivinación. Sin embargo, las primeras barajas de Tarot conocidas solo pueden documentarse con certeza como desarrolladas a finales del siglo XIV durante el reinado de Carlos VI de Francia. Algunas de las primeras barajas incluyen: el Tarot de Jacquemin Gringonneur, el Tarot de la familia Visconti-Sforza y el Tarocchi de Mantegna.

Durante la primera parte del siglo XV, el Tarot se usaba exclusivamente en las cortes europeas de la nobleza—se había convertido en un pasatiempo reservado para la aristocracia. La invención de la imprenta hizo que las cartas fueran más comunes. En 1781, el interés por el Tarot ganó impulso cuando Court de Gébelin, un masón y ministro protestante, afirmó que las cartas de los Triunfos del Tarot provenían de un libro secreto egipcio llamado El Libro de Thoth.

Asociaciones Qabalísticas del Tarot

Sin embargo, no fue hasta 1856 que Eliphas Levi, (cuyo nombre real era Alphonse Louis Constant), una figura destacada en el Renacimiento Oculto del siglo XIX, estableció un paralelo innegable entre los veintidós Triunfos del Tarot y las veintidós letras del alfabeto hebreo. El Renacimiento Oculto dio paso al estudio serio del Tarot y sus asociaciones Qabalísticas. Sea o no que los inventores originales del Tarot colocaran deliberadamente simbolismo Qabalístico en las cartas, no es importante. Lo que importa es que los dos sistemas, Qabalah y Tarot, son tan sorprendentemente similares que se complementan y describen mutuamente con facilidad. A finales del siglo XIX, la Orden Hermética del Amanecer Dorado, liderada por MacGregor Mathers, formuló algunas de las enseñanzas más completas del Tarot Qabalístico jamás ideadas.

El Tarot tradicional consiste en una baraja de setenta y ocho cartas compuesta por cuatro palos de catorce cartas cada uno, junto con veintidós Triunfos, o Arcanos Mayores, que cuentan la historia del Alma. (Los Arcanos Mayores contienen veintidós cartas, mientras que los Arcanos Menores tienen un total de cincuenta y seis cartas.) Las veintidós cartas de Triunfo se refieren cada una a uno de los veintidós caminos que conectan las Sephiroth en el Árbol de la Vida. También corresponden a las veintidós letras del alfabeto hebreo.

Dentro de los Arcanos Menores, cada palo del Tarot consta de diez cartas numeradas, como en las cartas modernas, pero hay cuatro cartas Reales (de Corte) en lugar de tres: Rey, Reina, Príncipe y Princesa. Así, hay un total de dieciséis cartas de Corte. (Nota: en algunas barajas estas cartas se denominan Caballero, Reina, Emperador y Paje o Sota.) Los cuatro palos del Tarot son:

1. BASTONES (o cetros) comparables a Tréboles. 105
2. COPAS (o cálices) comparables a Corazones.
3. ESPADAS comparables a Picas.
4. PENTÁCULOS (o monedas) comparables a Diamantes.

En el Tarot, las diez cartas pequeñas de cada palo se refieren a las diez Sephiroth. Los cuatro palos se refieren a las letras del Tetragrámaton así: bastones a Yod, copas a Heh, espadas a Vav, pentáculos a Heh (final).

Los cuatro palos también se refieren a los Cuatro Mundos de la Qábala así: bastones a Atziluth, copas a Briah, espadas a Yetzirah, pentáculos a Assiah.

Las dieciséis cartas de la corte (o honores como a veces se les llama) son los Vicegobernantes del Gran Nombre, en el Mundo Qabalístico al que se refiere cada palo. Aluden al Tetragrámaton cuádruple y también simbolizan lo siguiente:

1. REY-Padre, Nacimiento
2. REINA-Madre, Vida
3. PRÍNCIPE-Hijo, Muerte
4. PRINCESA-Hija, Resurrección

Las Sephiroth, representadas por las cartas del Arcano Menor que las acompañan, simbolizan centros objetivos de energía emanados de lo Divino. Son puntos estáticos y fijos de fuerza cuyas cualidades son imparciales e inmóviles. Estas cartas aluden a las partes inmutables de la psique humana, aquellos componentes que son inherentes a la mente humana.

Los veintidós caminos y sus correspondientes cartas de los Arcanos Mayores, por otro lado, son activos y en movimiento. Son conductos subjetivos o canales de energía que corren entre las Sephiroth, conectando las esferas. Estas cartas representan nuestras propias experiencias mutables mientras recorremos los senderos del Árbol de la Vida, encontrando las diferencias que ocurren entre una Sephirah y la siguiente.

Los Veintidós Triunfos

Las veintidós cartas del Arcano Mayor también se llaman Triunfos, Llaves o Atus 106 de Tahuti. Se les atribuyen las veintidós letras del alfabeto hebreo así como los veintidós caminos que conectan las diez Sephiroth en el Árbol de la Vida. 105 En The Golden Dawn de Regardie, las atribuciones para bastos y pentáculos están invertidas: bastos = diamantes, pentáculos = tréboles. Sin embargo, esas atribuciones nunca nos han parecido correctas. 106 Según Mathers, la palabra atu proviene de la palabra egipcia aat, que significa "Mansión". E.A. Wallis Budge lista la palabra como aait, que significa "casa", "morada" o "cámara".

Representan las energías de los Planetas, los Signos del Zodíaco y los Elementos de los antiguos. Estos caminos, numerados del 11 al 32, son conductos dinámicos y subjetivos de energía kármica. Simbolizan fuerzas en tránsito y aluden a los Poderes de la conciencia en forma ilustrada. Su lugar en el Árbol de la Vida está representado por el camino serpenteante de la Serpiente de la Sabiduría. A diferencia de las cartas del Arcano Menor, las cartas de los Triunfos se consideran verdaderas fuerzas iniciáticas, teniendo tanto un significado esotérico o espiritual como un significado exotérico o mundano que se usa en la adivinación.

Atribución Yetzirática de los Triunfos

Los veintidós caminos (simbolizados por los Triunfos) y las diez Sephiroth combinados forman los Treinta y Dos Caminos de la Sabiduría. Dado que los Triunfos del Tarot corresponden a las letras hebreas, también pueden agruparse de acuerdo con las tres clases de letras descritas en el Sepher Yetzirah:

Elemental Las Tres Letras Madre

EL LOCO (Aire—Aleph)
EL AHORCADO (Agua—Mem)
EL JUICIO (Fuego—Shin)

Planetario—Las Siete Letras Dobles

EL MAGO (Mercurio-Bet)
LA SUMA SACERDOTISA (Luna-Gimel)
LA EMPERATRIZ (Venus-Daleth)
LA RUEDA DE LA FORTUNA (Júpiter-Kaf)
LA TORRE (Marte-Peh)
EL SOL (Sol-Resh)
EL UNIVERSO (Saturno-Tau)

Zodiacal-Las Doce Letras Simples

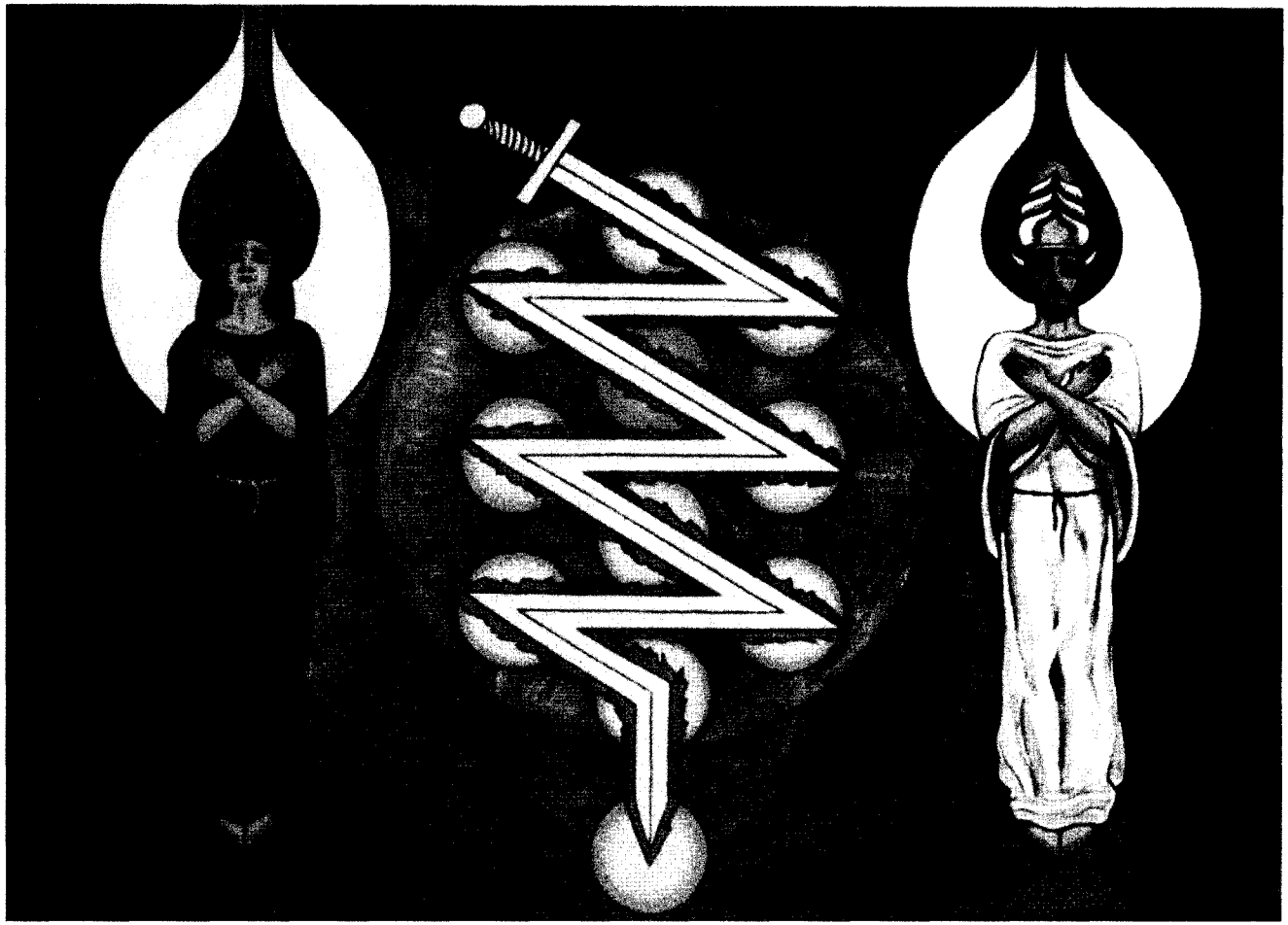
EL EMPERADOR (Aries-Heh)
EL HIEROFANTE (Tauro-Vav)
LOS AMANTES (Géminis-Zayin)
EL CARRO (Cáncer-Cheth)
LA FUERZA (Leo-Teth)
EL ERMITAÑO (Virgo—Yod)
LA JUSTICIA (Libra-Lamed)
LA MUERTE (Escorpio-Nun)
LA TEMPLANZA (Sagitario-Samekh)
EL DIABLO (Capricornio-Ayin)
LA ESTRELLA (Acuario — Tzaddi)
LA LUNA (Piscis—Qoph)

Las atribuciones yetziráticas del alfabeto hebreo permiten significar ciertos nombres y palabras divinas empleando sus símbolos Elementales, Planetarios o Zodiacales. Esto puede resultar en un curioso simbolismo jeroglífico. Por

por ejemplo, el nombre YOD HEH VAV HEH puede escribirse de derecha a izquierda usando el contraparte simbólica de cada letra, así, rm. El nombre EHEIEH, Aleph Heh Yod Heh, puede transliterarse como -YmYA· YEHESHUAH, la ortografía cabalística de Jesús, Yod Heh Shin Vav Heh, se listaría como Arm. (Virgo— nacido de una Virgen, Aries—el Cordero Sacrificial, Fuego—el Fuego del Espíritu Santo, Tauro el Buey de la Tierra en cuyo Pesebre fue colocado, y por último Aries— los rebaños de ovejas cuyos Pastores vinieron a adorarlo.) ELOHIM, Aleph Lamed Heh Yod Mem, A. (Elohim produce Aire, Libra, Aries, Virgo, Agua—el Firmamento, las Fuerzas Equilibradas, el Fuego del Espíritu [Porque Aries es un Signo de fuego], operando en el Zodíaco, la diosa del Fuego, y las Aguas de la Creación.)

La atribución de los triunfos del Tarot

Camino	No.	Triunfo del Tarot	Símbolo de la letra	
11	0	El Loco	א	☿
12	1	El Mago	ב	☽
13	2	La Suma Sacerdotisa	ג	♀
14	3	La Emperatriz	ד	♈
15	4	El Emperador	ה	♉
16	5	El Hierofante	ו	♊
17	6	Los Enamorados	ז	♋
18	7	El Carro	ח	♌
19	8	La Fuerza	ט	♍
20	9	El Ermitaño	י	♃
21	10	La Rueda de la Fortuna	כ	♎
22	11	Justicia	ל	♏
23	12	El Colgado	מ	♐
24	13	La Muerte	נ	♑
25	14	La Templanza	ס	♂
26	15	El Diablo	ע	♒
27	16	La Torre	פ	♓
28	17	La Estrella	צ	⊙
29	18	La Luna	ק	△
30	19	El Sol	ר	♄
31	20	Juicio	ש	
32	21	El Universo	ת	



PLACA 1: LA ESPADA LLAMEANTE Y EL KERUBI

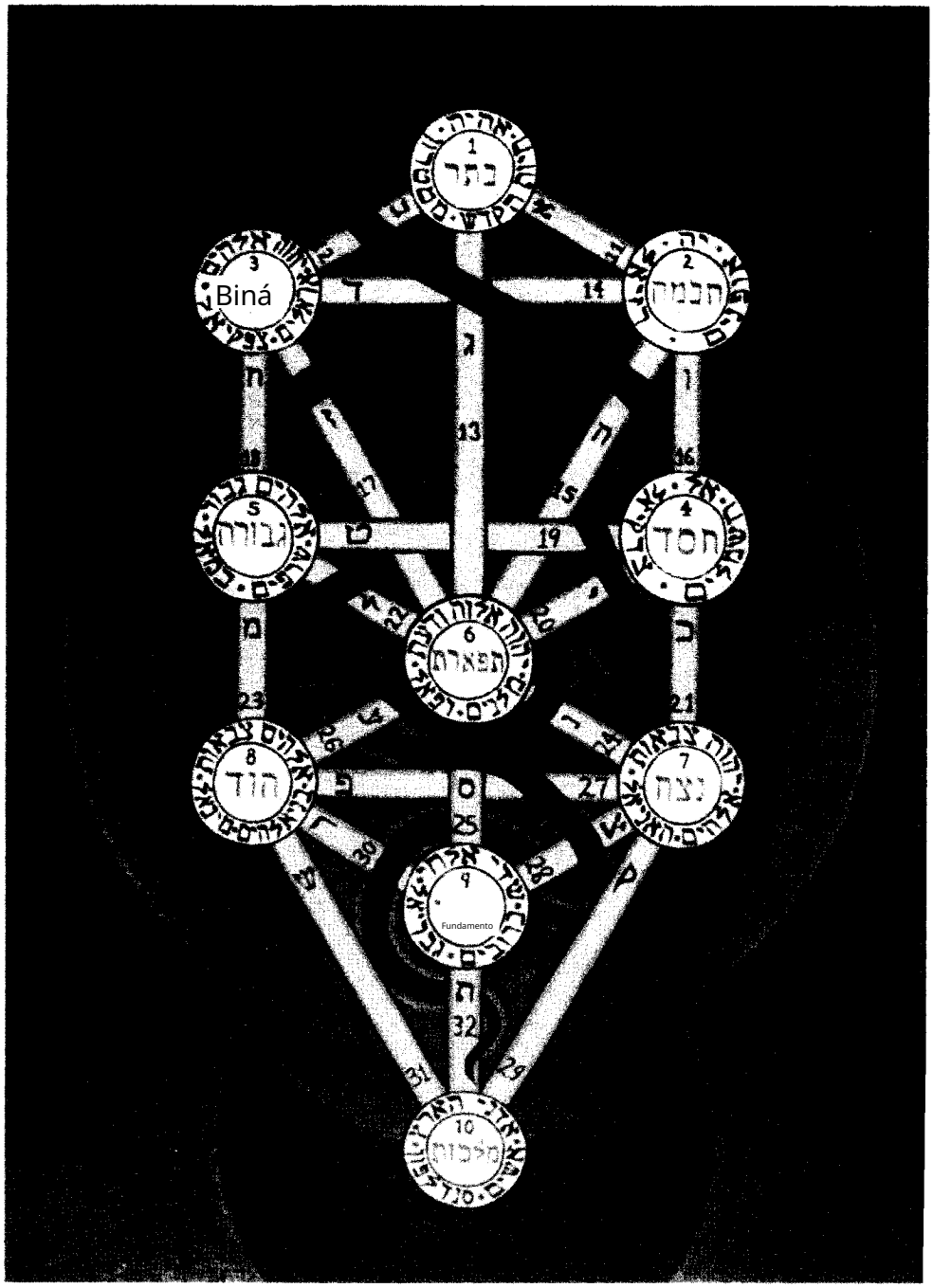


LÁMINA 2: LA SERPIENTE DE LA SABIDURÍA EN EL ÁRBOL DE LA VIDA

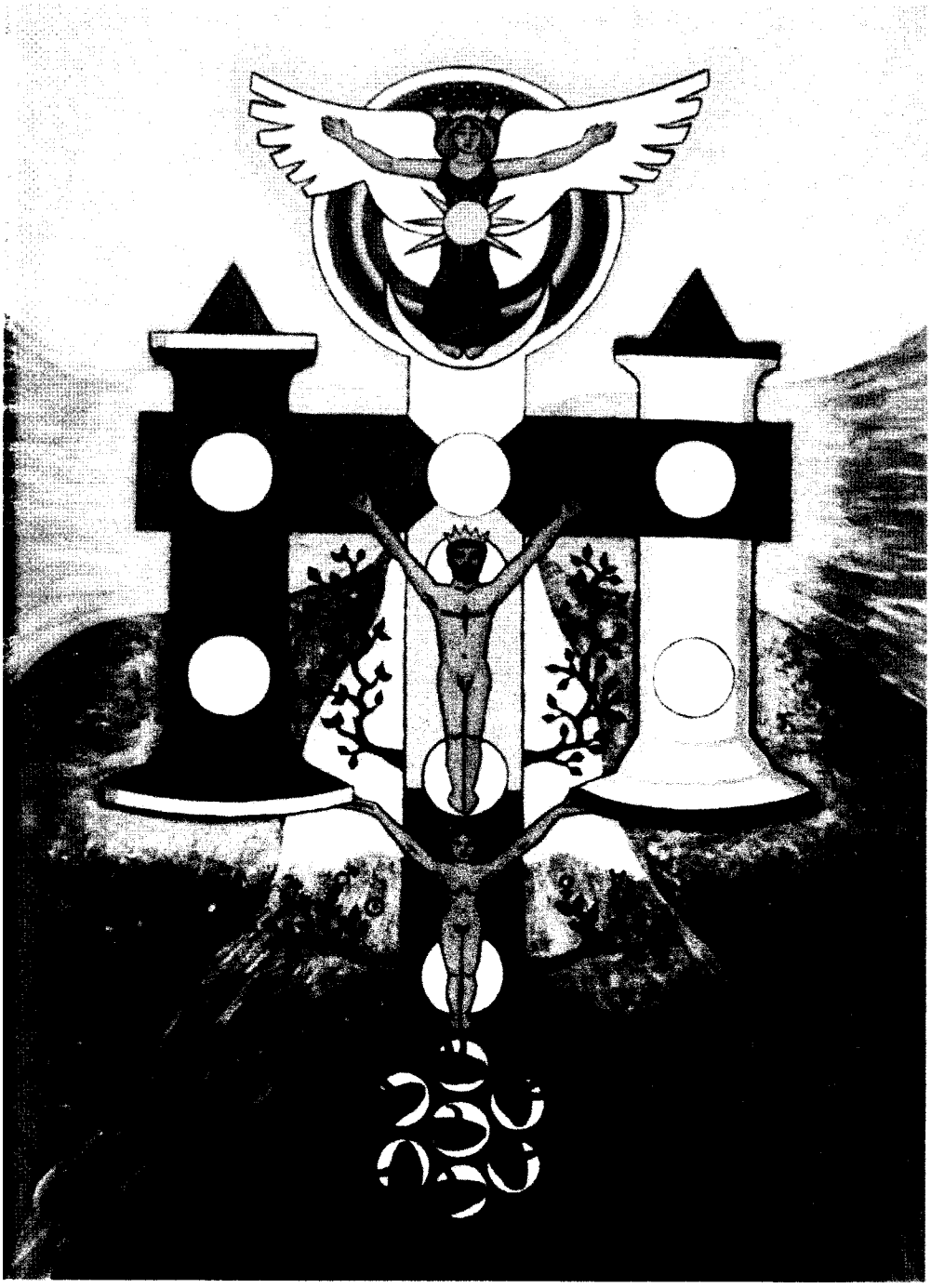


LÁMINA 3: EL JARDÍN DEL EDÉN ANTES DE LA CAÍDA

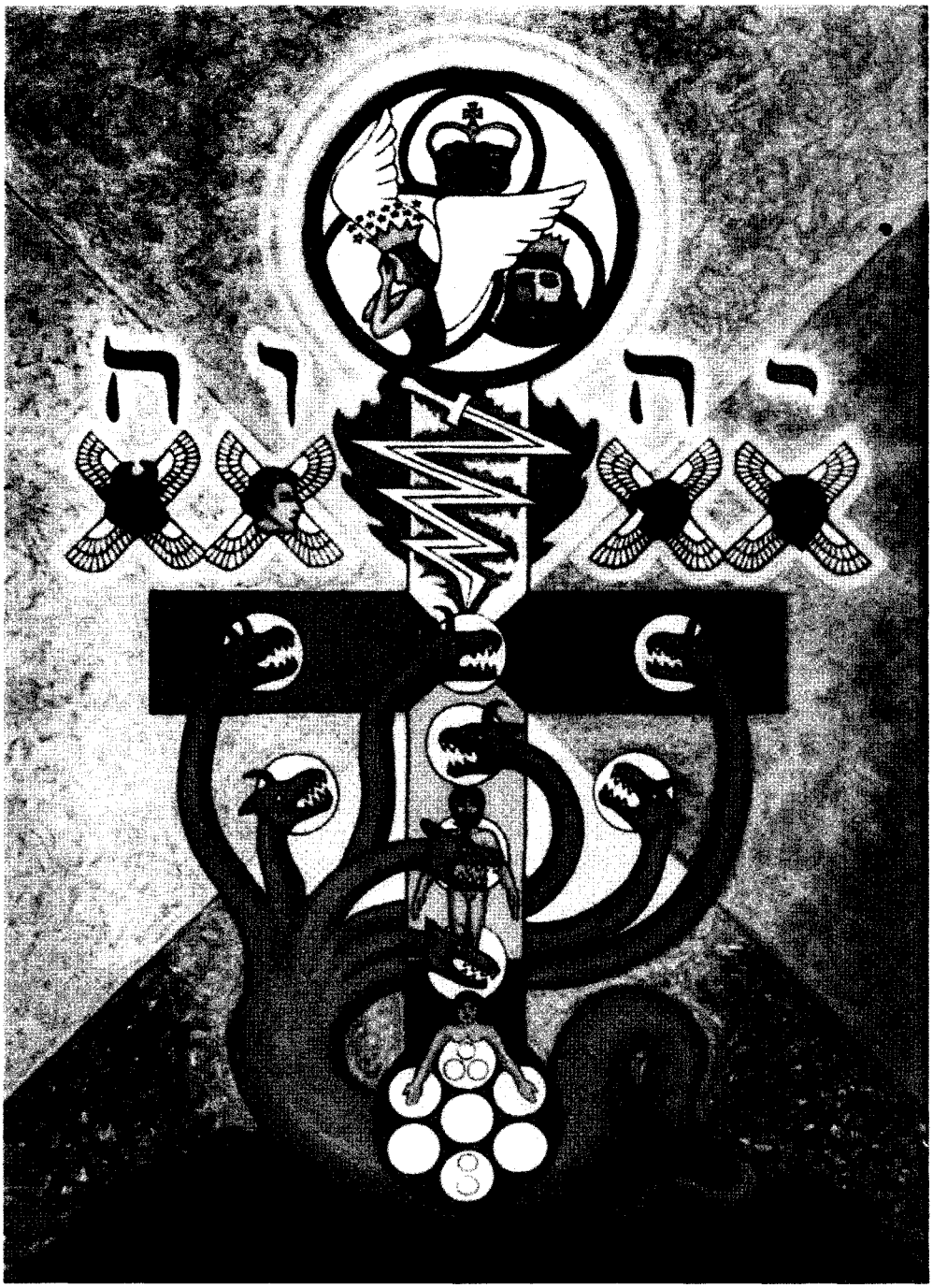


LÁMINA 4: EL JARDÍN DEL EDÉN DESPUÉS DE LA CAÍDA

EL LOCO

Clave: 0 Camino Yetzirático: 11 Letra: Aleph Atribución: Aire
Título Esotérico: El Espíritu del Éter
Conexión de las Sephiroth: Kether a Chokmah
Palabra clave: POTENCIALIDAD

Ideas relacionadas: La Inteligencia ígnea. La primera corriente de Vibración potencial. Pos ibilidad. Precursor del primer pensamiento. Lo No Manifestado. Unidad Absoluta. El prime r Aliento. El primer pensamiento de la manifestación. Inocencia. Espiritualidad. Bautismo del Aire. El número 0 representa el círculo del universo y el punto de inicio matemático. Imágenes: Un niño inocente. Harpócrates, el dios del Silencio. Un lobo peligroso con corr ea. Un árbol que da rosas amarillas. Interpretación en una lectura de Tarot: Idea, pensa miento, espiritualidad. (Si la pregunta se refiere a lo material, esta carta no es buena: m uestra locura, inestabilidad, estupidez.)

EL MAGO

Clave: 1 Camino Yetzirático: 12 Letra: Beth Atribución: Mercurio
Título Esotérico: El Mago del Poder
Conexión de las Sephiroth: Kether a Binah
Palabra clave: DIRECCIÓN

Ideas relacionadas: El acto de la experiencia. Energía. Invocación. Director de energía. Or ganización del pensamiento. Pensamiento que se manifiesta. Sabiduría. Habilidad. Poder oculto. Imágenes: El mago, Hermes-Toth. El altar. Las cuatro Armas Elementales. Vara del Caduceo. El signo del Infinito. Interpretación en una lectura de Tarot: Habilidad, sabidurí a, adaptación, astucia, destreza, sabiduría oculta.

LA SUMA SACERDOTISA

Clave: 2 Camino Yetzirático: 13 Letra: Gimel Atribución: Luna
Título Esotérico: La Sacerdotisa de la Estrella de Plata
Sephiroth Conectados: Kether a Tiphareth
Palabra clave: CONSCIENCIA

Ideas relacionadas: Esencia raíz de la consciencia. Expresión última y fuente del Agua. Regulador del flujo y dirección de la vibración. Fluctuación. Imágenes: La Sacerdotisa velada y coronada con la luna creciente. La copa de Agua. Interpretación en una lectura de Tarot: Sabiduría, conocimiento, cambio, alteración, aumento y disminución. Fluctuación.

LA EMPERATRIZ

Clave: 3 Camino Yetzirático: 14 Letra: Daleth Atribución: Venus
Título Esotérico: Hija de los Poderosos
Sephiroth Conectados: Chokmah a Binah
Palabra clave: UNIDAD

Ideas relacionadas: Unión de los dos poderes opuestos de fuerza y forma. Unión de lo masculino y femenino. La Madre universal. El poder universal del amor. Fertilidad. Constructora de la forma. El vientre de la manifestación. La esencia raíz de la emoción pura. El poder divino femenino. Imágenes: La Emperatriz entronizada. El anj o símbolo de Venus. El cetro real. La paloma. Interpretación en una lectura de Tarot: Belleza, felicidad, placer, movimiento. (Si está extremadamente mal dignificada: lujo, disipación.)

EL EMPERADOR

Clave: 4 Camino Yetzirático: 15 Letra: Heh Atribución: Aries
Título Esotérico: Hijo de la Mañana; Jefe entre los Poderosos
Sephiroth Conectados: Chokmah a Tiphareth
Palabra clave: ENERGÍA

Ideas relacionadas: Iniciación de la energía. Fuerza creativa. Estimulación de una corriente dinámica. Ciclo de renacimiento. El poder divino masculino. Imágenes: El Emperador entronizado. La corona con cuernos. El carnero. El cetro con cabeza de carnero. El orbe dorado. Interpretación en una lectura de Tarot: Guerra, conquista, victoria, conflicto, ambición, realización, desarrollo.

EL HIEROFANTE

Clave: 5 Camino Yetzirático: 16 Letra: Vav Atribución: Tauro
Título Esotérico: Mago de los Dioses Eternos
Conectando las Sephiroth: Jojmá a Jesed
Palabra clave: ILUMINACIÓN

Ideas relacionadas: Conectar lo que está Arriba con lo que está Abajo. Canal para la instrucción espiritual. Expositor de los Misterios. El gran Maestro. Iluminación interna. Imágenes: El Hierofante entronizado. El toro. La triple corona. El Cetro de la Misericordia. El pergamino que contiene el Logos (la palabra de la creación). Interpretación en una lectura de Tarot: Sabiduría Divina, misericordia, manifestación, explicación, enseñanza, sabiduría oculta.

LOS AMANTES

Clave: 6 Camino Yetzirático: 17 Letra: Zayin Atribución: Géminis
Título Esotérico: Hijos de la Voz Divina;

Los Oráculos de los Poderosos Dioses.

Conectando las Sephiroth: Biná a Tiféret
Palabra clave: LIBERACIÓN

Ideas relacionadas: Integración de lo Superior y lo Inferior. La unión de las dos grandes fuerzas contendientes. La personalidad unida al Ser Superior. Amor Divino. Libertad a través de la unidad. Fusión. Unión. Imágenes: Perseo y Andrómeda. La roca y las cadenas de la esclavitud material. La espada y el escudo. El monstruo marino. Interpretación en una lectura de Tarot: Inspiración (pasiva y en algunos casos mediúmnica). Motivo, poder y acción, surgidos de la inspiración e impulso.

EL CARRO

Clave: 7 Camino Yetzirático: 18 Letra: Jet Atribución: Cáncer
Título Esotérico: Hijo del Poder de las Aguas;

Señor del Triunfo de la Luz

Conectando Sephiroth: Binah a Geburah
Palabra clave: SUBLIMACIÓN

Ideas relacionadas: Conquistador. Exaltación. Visión de energías invisibles. Guía de lo Inferior por el Espíritu. Descenso del Espíritu al mundo de la manifestación. Movimiento a través de todos los planos de existencia. Imágenes: Figura armada entronizada en un carro. Dos caballos, uno negro y uno blanco. Cabeza de águila. Interpretación en una lectura de Tarot: Triunfo, victoria, superación de obstáculos, salud, éxito (aunque no siempre duradero).

FUERZA

Clave: 8 Camino Yetzirático: 19 Letra: Teth Atribución: Leo
Título esotérico: Hija de la Espada Llameante;
Líder del León

Conectando Sephiroth: Chesed a Geburah
Palabra clave: PODER CONTROLADO

Ideas relacionadas: Fortaleza. Dominio de lo Inferior por lo Superior. Fuerza controlada. Pasi ones bajo el control de la Voluntad. Energía cinética. Resolución. Imágenes: Una mujer velad a. León rojo. Interpretación en una lectura de Tarot: Coraje, fuerza, poder, fortaleza. Poder no detenido como en el acto de juicio, sino que pasa a una acción ulterior. (A veces obstin ación y abuso de poder.)

EL ERMITAÑO

Clave: 9 Camino Yetzirático: 20 Letra: Yod Atribución: Virgo
Título Esotérico: El Mago de la Voz de la Luz;
El Profeta de los Dioses
Conectando Sephiroth: Jesed a Tiferet
Palabra clave: INTERVENCIÓN DIVINA

Ideas relacionadas: El portador de la Luz. Mensaje del Superior. Sabiduría Divina. Vibración. La palabra de poder. La Voluntad Suprema. Ayuda e inspiración del Superior. Imágenes: Viejo y sabio mago maestro oculto bajo una capa con capucha. La lámpara de Luz. El Bastón. Interpretación en una lectura de Tarot: Sabiduría buscada y obtenida desde lo alto. Inspiración divina, prudencia, deliberación.

LA RUEDA DE LA FORTUNA

Clave: 10 Camino Yetzirático: 21 Letra: Kaf Atribución: Júpiter
Título Esotérico: El Señor de las Fuerzas de la Vida.
Conectando Sephiroth: Jesed a Netzaj
Palabra clave: KARMA

Ideas relacionadas: Tiempo. Destino. Fluctuación. La rotación y el ciclo de la encarnación humana. Movimiento perpetuo. El karma que trae las acciones pasadas al presente y hacia el futuro. Imágenes: La Rueda de la Fortuna. La Esfinge. El Cinocéfalo (mono con cara de perro). Interpretación en una lectura de Tarot: Buena fortuna y felicidad (Si mal dignificado: intoxicación con el éxito o mala fortuna y fracaso.)

JUSTICIA

Clave: 11 Camino Yetzirático: 22 Letra: Lamed Atribución: Libra
Título Esotérico: Hija del Señor de la Verdad;
El Portador de las Balanzas
Conectando Sephiroth: Geburah a Tiphareth
Palabra clave: EQUILIBRIO

Ideas relacionadas: Ajuste necesario. Acción equilibrante. Compensación. Guardián del equilibrio. Perpetuador de la armonía y el movimiento hacia adelante. Ley y verdad. Imágenes: La diosa Maat. Las balanzas del equilibrio. La espada de doble filo. El chacal. Los dos pilares. Interpretación en una lectura de Tarot: Justicia y equilibrio eternos, equilibrio. Fuerza y poder, pero detenidos como en el acto de juzgar. También procedimientos legales. (Si está mal dignificado: severidad y parcialidad.)

EL AHORCADO

Clave: 12 Camino Yetzirático: 23 Letra: Mem Atribución: Agua
Título Esotérico: El Espíritu de las Aguas Poderosas
Conectando Sephiroth: Geburah a Hod
Palabra clave: SACRIFICIO

Ideas relacionadas: Crucifixión. Auto-sacrificio. Auto-negación. Animación suspendida. Estado de trance. Periodo de retiro. Reversión. Sumersión de lo Superior en lo Inferior para sublimar lo Inferior. Descenso del Espíritu en la materia, para la trascendencia. Bautismo de Agua. Imágenes: Un hombre colgado boca abajo de un árbol sobre agua. Sus piernas están cruzadas y sus manos atadas detrás de la espalda. Interpretación en una lectura de Tarot: Sacrificio impuesto. Castigo. Pérdida. Sufrimiento en general. Sacrificio que no siempre es voluntario.

LA MUERTE

Clave: 13 Camino Yetzirático: 24 Letra: Nun Atribución: Escorpio
Título Esotérico: El Niño de los Grandes Transformadores;
Señor de las Puertas de la Muerte.
Sephiroth conectados: Tiféret a Netzaj
Palabra clave: TRANSFORMACIÓN

Ideas relacionadas: Transmutación. Transición. Cambio de una forma a otra. Ciclo de muerte y renacimiento. Purificación. Imágenes: El esqueleto de la Muerte. La guadaña. Las partes de cadáveres. El sol oscurecido. La serpiente. El águila. Interpretación en una lectura de Tarot: Tiempo. Edades. Transformación. Alteración. Cambio involuntario.

TEMPLANZA

Clave: 14 Camino Yetzirático: 25 Letra: Samekh Atribución: Sagitario
Título Esotérico: Hija de los Reconciliadores;
La que Da Vida
Conectando Sephiroth: Yesod a Tiphareth
Palabra clave: RECONCILIACIÓN

Ideas relacionadas: Templanza de opuestos. Combinación. Mediación. Arbitraje. Prueba y tentación necesarias por el bien del equilibrio y la unión. Imágenes: Un gran ángel femenino de pie sobre la Tierra y el Agua, mezclando Agua y Fuego de dos vasos. Un volcán. El sol. El cuadrado amarillo de Chesed. Interpretación en una lectura de Tarot: Combinación de fuerzas. Realización. Unión. Acción material. (Efecto ya sea para bien o para mal.)

EL DIABLO

Clave: 15 Camino Yetzirático: 26 Letra: Ayin Atribución: Capricornio

Título esotérico: Señor de las Puertas de la Materia;

Hijo de las Fuerzas del Tiempo

Conectando Sephiroth: Tiphareth a Hod

Palabra clave: MATERIALIDAD

Ideas relacionadas: Fuerza generativa natural. Los poderes de la Naturaleza. Fuerza sexual y reproducción natural. También ilusión y percepciones distorsionadas. Alegría. Imágenes: La imagen grotesca del Diablo compuesta por varias partes animales. El cuerno y la antorcha. El altar de la materialidad. Dos demonios más pequeños encadenados. Interpretación en una lectura de Tarot: Materialidad. Fuerza material. Tentación u obsesión material.

LA TORRE

Clave: 16 Camino Yetzirático: 27 Letra: Peh Atribución: Marte

Título Esotérico: Señor de los Ejércitos del Poderoso

Conectando Sephiroth: Netzach a Hod

Palabra clave: REESTRUCTURACIÓN

Ideas relacionadas: Destrucción de lo viejo para reconstruir lo nuevo. Demolición de creencias anticuadas. Iluminación repentina e involuntaria. Realización dramática. Remodelación de ideas obsoletas. Imágenes: Una torre de ladrillos con su cima cortada. El rayo de Marte. Dos figuras cayendo de la Torre. El Árbol de la Vida. El Árbol invertido o Qlippótico. Interpretación en una lectura de Tarot: Ambición, lucha, conflicto, guerra, coraje. (Si está mal dignificado: destrucción, ruina, peligro.)

LA ESTRELLA

Clave: 17 Camino Yetzirático: 28 Letra: Tzaddi Atribución: Acuario

Título Esotérico: Hija del Firmamento;

Habitante entre las Aguas

Conectando Sephiroth: Netzach a Yesod

Palabra clave: MEDITACIÓN

Ideas relacionadas: Meditación. Escuchar la Voz Interior. Usar el conocimiento y la imaginación para recibir información desde el interior. Contemplación. Profundizar en la conciencia pura. El astral superior. Imágenes: Una diosa desnuda vertiendo agua en un río desde dos jarrones. Una gran estrella de siete puntas. Siete estrellas menores. El Árbol de la Vida. El Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Un ibis. Interpretación en una lectura de Tarot: Esperanza, fe, ayuda inesperada. (Si está mal dignificado: ensueño, esperanza engañada.)

LA LUNA

Clave: 18 Camino Yetzirático: 29 Letra: Qoph Atribución: Piscis
Título Esotérico: Gobernante del Flujo y Reflujo;
Hijo de los Hijos del Poderoso
Conectando Sephiroth: Netzaj a Malkut
Palabra clave: MENTE SUBCONSCIENTE

Ideas relacionadas: Influencias e impulsos inconscientes. Ideas y deseos reprimidos. Dem onios personales y fantasmas auto-creados. El cerebro reptiliano. Evolución. Pro- gresión. I mágenes: Un cangrejo de río en el agua, comenzando su viaje por el camino hacia la tie rra. Dos perros feroces. Dos torres a lo lejos. La Luna creciente con un rostro. Cuatro Yo ds hebreos. Interpretación en una lectura de Tarot: Insatisfacción, cambio voluntario, error , mentira, falsedad, engaño. (Depende mucho de la dignidad.)

EL SOL

Clave: 19 Camino Yetzirático: 30 Letra: Resh Atribución: Sol
Título esotérico: Señor del Fuego del Mundo
Conectando Sephiroth: Hod a' Yesod
Palabra clave: MENTE CONSCIENTE

Ideas relacionadas: La mente intelectual. Conciencia activa de lo Divino. El poder del conocimiento. Percepción aumentada. El conocimiento de la existencia de reinos superiores de ser. Comunicación espiritual interna disponible para el yo inferior. Imágenes: Un sol grande y brillante. Dos niños jugando en el agua y en la tierra. Una cerca de piedra que rodea a los niños en el jardín. Dos grupos de siete Yods hebreos cayendo a cada lado del sol. Interpretación en una lectura de Tarot: Gloria, ganancia, riquezas, felicidad, alegría. (Si está mal dignificado: vanidad, arrogancia y ostentación.)

JUICIO

Clave: 20 Camino Yetzirático: 31 Letra: Shin Atribución: Fuego (o Espíritu)
Título esotérico: El Espíritu del Fuego Primordial
Sephiroth conectados: Hod a Malkuth
Palabra clave: INICIACIÓN

Ideas relacionadas: El acto de iniciación. Recibir una infusión de energía divina (Espíritu). La primera conciencia de lo Divino. El Espíritu descendiendo a la materia física en un acto de consagración. Consagración a través del Fuego. Bautismo de Fuego. Imágenes: El Arcángel Miguel descendiendo. El candidato levantándose de la tumba. La letra hebrea Shin. El arcoíris. Las serpientes de fuego (Serafines). El triángulo de llama. Las dos figuras de Samael y Anael. La figura final de Ariel. Interpretación en una lectura de Tarot: Decisión final, juicio, sentencia, resultado, determinación de un asunto sin apelación en su plano. (Si está mal dignificado: aplazamiento.)

EL UNIVERSO

Clave: 21 Camino Yetzirático: 32 Letra: Tau Atribución: Saturno (o Tierra)
Título esotérico: El Gran Ser de la Noche del Tiempo
Sephiroth conectados: Yesod a Malkuth
Palabra clave: EXPLORACIÓN

Ideas relacionadas: La exploración del universo invisible. Investigación de la composición psíquica interior. Indagación en el inconsciente. Un viaje al Inframundo. El principio y el fin. Las llaves del Universo. Imágenes: La diosa Isis coronada con una media luna y rodeada por un pañuelo flotante. Las dos varitas de poder positivo y negativo. Los doce círculos de los Signos Zodiacales. El anillo de setenta y dos círculos más pequeños (el Schem ha-Mephoresh). Los cuatro Querubines. El cielo nocturno. Interpretación en una lectura de Tarot: La materia en sí, síntesis, culminación, recompensa. (Generalmente denota el tema real de la pregunta y por lo tanto depende completamente de las cartas acompañantes.)◇

Notas sobre el Tarot 107

En el Árbol de la Vida en el Tarot, cada camino forma el enlace de conexión entre dos de los Sephiroth. El Rey y la Reina son las correlaciones del Abba y la Aima en ese palo; el Paje o Príncipe corresponde a Microprosopus, y el Paje o Princesa, que antiguamente era una figura femenina, se refiere a la Novia, Kallah o Malkuth. Combinando, entonces, las atribuciones materiales de los Sephiroth y el Camino, resulta que:

0. Loco La Corona de la Sabiduría, el Primum Mobile, actuando a través del Aire sobre el Zodíaco.
1. El Mago 108 = La Corona del Entendimiento, el comienzo de la producción material, el Primum Mobile actuando a través del Mercurio Filosófico sobre Saturno.
2. Suma Sacerdotisa = La Corona de la Belleza, el comienzo de la Soberanía y la Belleza, el Primum Mobile, actuando a través de la Luna sobre el Sol.
3. Emperatriz = La Sabiduría del Entendimiento, la Unión de los poderes de Originación y Producción; la Esfera del Zodíaco actuando a través de Venus sobre Saturno.
4. Emperador = La Sabiduría de la Soberanía y la Belleza, y el originador de ellas; la Esfera del Zodíaco actuando a través de Aries sobre el Sol, e iniciando la Primavera.
5. Hierofante La Sabiduría y fuente de Misericordia, la Esfera del Zodíaco actuando a través de Tauro sobre Júpiter.

---

107 Esta sección fue escrita por el Frater S.R.M.D. (Mathers) y fue publicada originalmente en The Golden Daw n de Regardie.

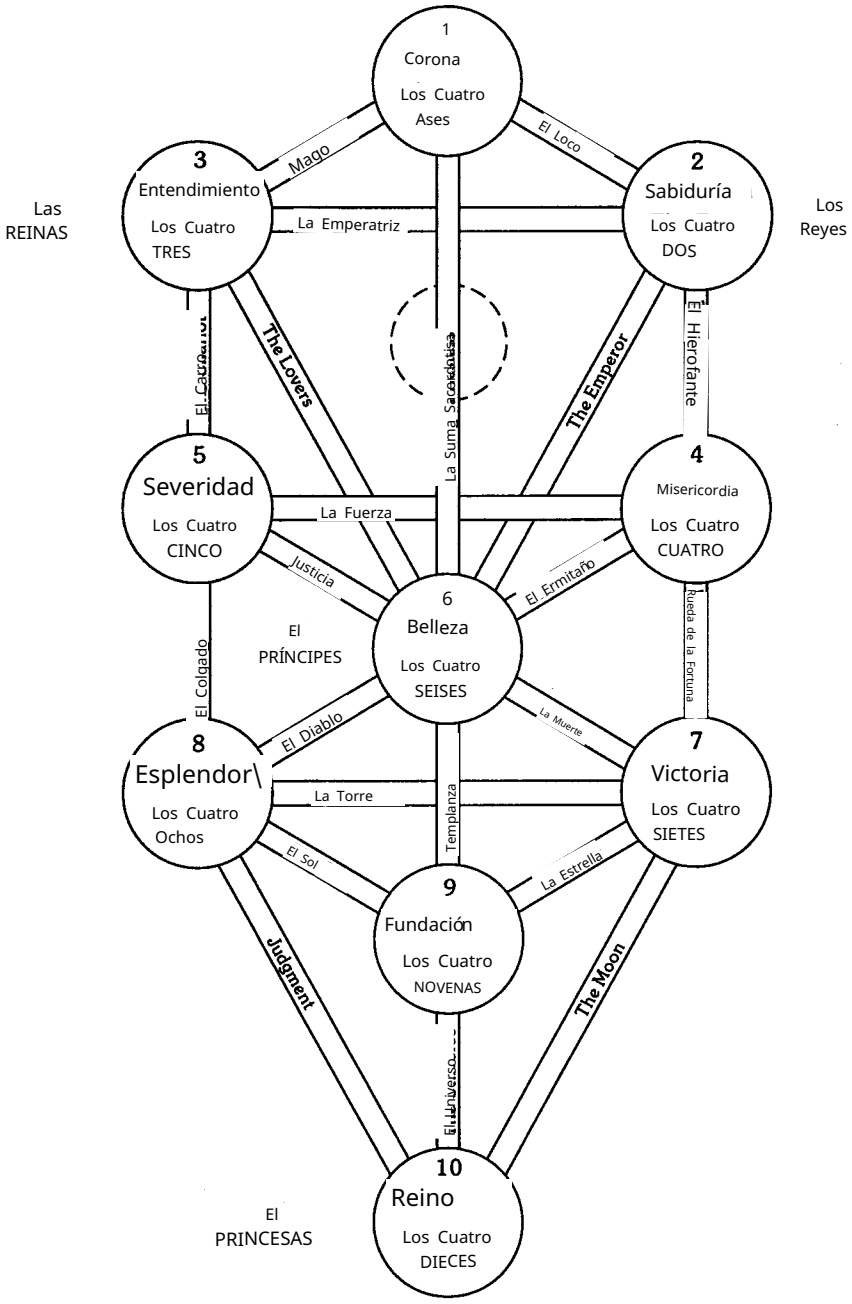
108 Mejor conocido como "El Mago".

6. Los Amantes = La comprensión de la belleza y la producción de belleza y soberanía. Saturno actuando a través de Géminis sobre el Sol.
7. Carro Comprensión actuando sobre la Severidad. Saturno actuando a través de Cáncer sobre Marte.
8. Fuerza = Fortaleza. La misericordia moderando la severidad. La gloria de la fuerza. Júpiter actuando a través de Leo sobre Marte.
9. Ermitaño = La misericordia de la belleza, la magnificencia de la soberanía, Júpiter actuando a través de Virgo sobre el Sol.
10. Rueda de la Fortuna = La misericordia y magnificencia de la victoria. Júpiter actuando a través de Júpiter directo sobre Venus.
11. Justicia La severidad de la belleza y la soberanía. Marte actuando a través de Libra sobre el Sol.
12. El Colgado = La severidad del esplendor. Ejecución del juicio. Marte actuando a través del Agua sobre Mercurio.
13. Muerte La soberanía y resultado de la victoria. El Sol actuando a través de Escorpio sobre Venus, o Isis bajo el poder destructor de Tifón afligiendo a Isis. 14. Templanza = La belleza de una base firme. La soberanía del poder fundamental. El Sol actuando a través de Sagitario sobre la Luna.
15. El Diablo = La soberanía y belleza del esplendor material (y por lo tanto falso). El Sol actuando a través de Capricornio sobre Mercurio.
16. La Torre = La Victoria sobre el Esplendor. Venus actuando a través de Marte sobre Mercurio. Fuerza vengadora.
17. La Estrella = La Victoria de la Fuerza Fundamental. Venus actuando a través de Acuario sobre la Luna. Esperanza.
18. La Luna = La Victoria de lo Material. Venus actuando a través de Piscis sobre los Elementos Cósmicos, efecto engañoso del poder aparente de las Fuerzas Materiales.
19. El Sol === El Esplendor del Mundo Material. 109 Mercurio actuando a través del Sol sobre la Luna.
20. El Juicio = El Esplendor del Mundo Espiritual. Mercurio actuando a través del Fuego sobre los Elementos Cósmicos.
21. El Universo = La Fundación de los Elementos Cósmicos y del Mundo Material. La Luna actuando a través de Saturno sobre los Elementos.☒

El Arcano Menor

El Arcano Menor está compuesto por cuarenta cartas pequeñas (o numeradas) más dieciséis cartas de la corte. Las cartas pequeñas están numeradas desde Ases hasta dieces y se dividen en los cuatro palos (bastos, copas, espadas y pentáculos) que aluden a los cuatro Elementos, el Tetragrámaton y los Cuatro Mundos de la Qábala. Cada carta pequeña se atribuye por su número a uno de los Sephiroth. Por lo tanto, cada carta pequeña representa uno de los Diez Sephiroth en uno de los Cuatro Mundos Qabalísticos. Además de esto, cada carta pequeña se asigna a uno de los decanatos del Zodíaco (una de las 36 divisiones de 10 grados en una carta Zodiacal).

109 Esto también podría interpretarse como "El Esplendor de una Fundación firme."



El Tarot en el Árbol de la Vida

El Palo de Bastos

El primer palo del Tarot representa la Fuerza Yod del Tetragrámaton, el Elemento Fuego y el Mundo Qabalístico de Atziluth. En general, los bastos indican gran energía y poder dinámico. También aluden al gran poder masculino como la primera chispa estimulante de energía que inicia la vida y pone todo en movimiento.

El Palo de Copas

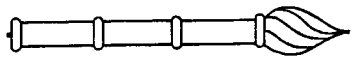
El segundo palo en la baraja simboliza la Fuerza Heh del Nombre de Dios de Cuatro Letras el Elemento Agua y el Mundo Qabalístico de Briah. Las Copas se refieren a la capacidad formadora del gran poder femenino.

El Palo de Espadas

El tercer palo del Tarot alude a la Fuerza Vav del Tetragrámaton, el Elemento Aire y el Mundo Qabalístico de Yetzirah. Las espadas indican intelecto, comunicación, facultades mentales y a veces problemas. Este palo es el hijo, el primer descendiente del matrimonio de los Elementos primarios representados por los dos palos anteriores.

El Palo de Pentáculos

El cuarto y último palo del Tarot se refiere a la Fuerza Final Heh del Nombre de Cuatro Letras, el Elemento Tierra y el Mundo Qabalístico de Assiah. En su mayoría, los pentáculos o discos sugieren asuntos materiales o mundanos, negocios o dinero. Este palo es la hija de los dos primeros (bastos y copas), lo que implica que sus energías combinadas se han manifestado en este palo final.



EL AS DE BASTOS

Decanato: —

Sephirah asociada: Kether Mundo: Atziluth

Palabra clave/Título esotérico: LA RAÍZ DE LOS PODERES DEL FUEGO

Imagen: Mano angélica que surge de las nubes sosteniendo un garrote pesado con tres ramas que terminan en diez llamas. Veintidós Yods llameantes alrededor. Interpretación: Fuerza, energía, ímpetu, vigor, energía. Fuerza natural en contraposición a la fuerza invocada.

LOS DOS DE BASTOS

Decanato: Marte en Aries, 10-100

Sephirah asociada: Chokmah Mundo: Atziluth

Palabra clave/Título esotérico: DOMINIO

Imagen: Mano angélica que surge de las nubes sosteniendo dos bastones. Interpretación: Influencia sobre otros, autoridad, poder, dominio, audacia, coraje. A veces obstinado e implacable.

LOS TRES DE BASTOS
Decanato: Sol en Aries, 10°--20°
Sephirah asociada: Binah Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título Esotérico: FUERZA ESTABLECIDA

Imagen: Mano angelical que surge de las nubes sosteniendo tres bastones—dos cru zados y uno vertical. Interpretación: Fuerza y poder establecidos. Éxito en la lucha. A utoafirmación. A veces obstinado y rudo.

LOS CUATRO DE BASTOS
Decanato: Venus en Aries, 20°-30°
Sephirah asociada: Chesed Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título Esotérico: OBRA PERFECTA

Imagen: Dos manos que emergen de las nubes entrelazadas en el centro con el agarre del P rimer Orden, sosteniendo cuatro bastones cruzados. Interpretación: Arreglo, organización, culm inación, perfección, éxito. Descanso tras el trabajo.

LOS CINCO DE BASTOS
Decanato: Saturno en Leo, 1°-10°
Sephirah asociada: Geburah Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título Esotérico: CONFLICTO

Imagen: Dos manos que emergen de las nubes entrelazadas en el centro con el agarre de la Pri mera Orden, sosteniendo cuatro varitas cruzadas más una vertical en el centro. Interpretación: Di sputas y peleas, conflictos y contiendas, crueldad, imprudencia.

SEIS DE VARITAS
Decanato: Júpiter en Leo, 10°-20°
Sephirá asociada: Tiphareth Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título Esotérico: VICTORIA

Imagen: Dos manos que emergen de las nubes entrelazadas en el centro con el agarre de la Pri mera Orden, sosteniendo seis varitas. Llamas en el punto de unión. Interpretación: Ganancia, victo ria tras la lucha, placer obtenido por el trabajo, éxito mediante energía y perseverancia.

Siete de Varitas
Decanato: Marte en Leo, 20°-30°
Sephirah asociada: Netzach Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título Esotérico: VALOR

Imagen: Dos manos que emergen de las nubes entrelazadas en el centro con el agarre de la Primera Orden, sosteniendo seis varitas cruzadas. Una tercera mano en la parte inferior sostie ne una séptima varita vertical. Interpretación: Valentía frente a la oposición, posible victoria dep endiendo de la energía y el coraje ejercidos.

OCHO DE BASTOS

Decanato: Mercurio en Sagitario, 10—100
Sephirah asociada: Hod Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título esotérico: RAPIDEZ

Imagen: Cuatro manos que salen de las nubes, entrelazadas en dos pares en el centro con el agarre del Primer Orden, sosteniendo ocho bastones cruzados cuatro y cuatro. Interpretación: Comunicación apresurada, rapidez, demasiada fuerza aplicada demasiado repentinamente. Impulso muy rápido pero gastado demasiado pronto. Violento pero no duradero.

NUEVE DE BASTOS

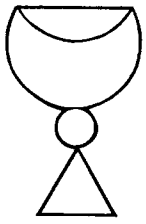
Decanato: Luna en Sagitario, 10°-20°
Sephirah asociada: Yesod Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título esotérico: GRAN FUERZA

Imagen: Cuatro manos como antes sosteniendo ocho bastones cruzados cuatro y cuatro. Una quinta mano en la parte inferior sosteniendo un noveno bastón en posición vertical. Interpretación: Fuerza, poder, salud, fuerza tremenda y constante. Gran éxito después de la lucha.

DIEZ DE BASTOS

Decanato: Saturno en Sagitario, 20º-30°
Sefirá asociada: Malkuth Mundo: Atziluth
Palabra clave/Título esotérico: OPRESIÓN

Imagen: Cuatro manos como antes sosteniendo ocho varitas cruzadas cuatro y cuatro. Una quinta mano en la parte inferior sosteniendo dos varitas adicionales en posición vertical. Interpretación: Crueldad, maldad, venganza, injusticia, fuerza cruel y dominante. Egoísmo.



EL AS DE COPAS

Decanato: —
Sephirah asociada: Kether Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: LA RAÍZ DE LOS PODERES DEL AGUA

Imagen: Mano angelical que surge de las nubes sosteniendo en la palma una copa de la cual emerge una fuente de Agua clara que cae por todos lados. Agua tranquila abajo contiene loto y lirios de agua. Interpretación: Fertilidad, productividad, belleza, felicidad, placer.

LOS DOS DE COPAS

Decanato: Venus en Cáncer, 1°-10°
Sephirah asociada: Chokmah Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: AMOR

Imagen: Mano angélica que surge de las nubes sosteniendo dos lotos. Una flor de loto se eleva sobre el Agua y la mano. De este loto brota el tallo de otro loto del cual brota Agua. Cruzados en el tallo de la flor superior hay dos delfines, uno dorado y otro plateado. El Agua fluye en dos corrientes de oro y plata sobre los animales hacia dos copas que se desbordan. Interpretación: Placer, amor, hogar, matrimonio, unidad armoniosa. (A veces locura y desperdicio dependiendo de la dignidad.)

LOS TRES DE COPAS

Decanato: Mercurio en Cáncer, 100°-120°
Sefirá asociada: Binah Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: ABUNDANCIA

Imagen: Una mano sosteniendo un grupo de flores de loto, dos flores cuelgan sobre la copa central, llenándola de Agua. Otras flores vierten Agua en las dos copas laterales. Todas las copas se desbordan de Agua. Interpretación: Abundancia, éxito, prosperidad, placer.

LOS CUATRO DE COPAS

Decanato: Luna en Cáncer, 200°-300°
Sephirah asociada: Chesed Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: PLACER MEZCLADO

Imagen: Dos copas superiores se desbordan en dos copas inferiores que no se desbordan. Una mano agarra el tallo de una sola carta con flor de la cual emana el Agua. El tallo y dos hojas en el centro forman una cruz entre las copas. Interpretación: Bendiciones mixtas, recibir placer pero con algunos inconvenientes y ansiedades.

LOS CINCO DE COPAS

Decanato: Marte en Escorpio, 1°-10°
Sephirah asociada: Geburah Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: PÉRDIDA EN EL PLACER

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de cinco flores de loto que sobresalen sobre cinco copas. No se muestra agua. Interpretación: Fin del placer, decepción, tristeza y pérdida, traición, problemas, ansiedades, pérdida de amistad.

SEIS DE COPAS

Decanato: Sol en Escorpio, 10º-20º
Sephirá asociada: Tiphareth Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: PLACER

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de seis flores de loto que sobresale n sobre seis copas. El agua fluye de cada flor hacia una de las copas pero no se desbordan. Interpretación: Comienzo de la felicidad, placer, éxito o disf rute. Inicio de un aumento constante. (A veces vanidad y presunción, según l a dignidad.)

SIETE DE COPAS

Decanato: Venus en Escorpio, 20º-30°
Sefirá asociada: Netzach Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: ÉXITO ILUSORIO

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de seis flores de loto que sobresalen sobre siete copas. La mano en el centro, justo encima de la copa central inferior que no tiene flor. No se muestra agua y todas las copas están vacías. Interpretación: Promesas incumplidas, ilusión, error, engaño frente a un éxito aparente.

OCHO DE COPAS

Decanato: Saturno en Piscis, 1º-10°
Sephirah asociada: Hod Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: ÉXITO ABANDONADO

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de dos flores de loto. Se muestran och o copas pero las flores sobresalen y vierten agua solo en las dos copas central es. Solo otras dos copas abajo reciben agua. Interpretación: Éxito abandonado, d eclive del interés, éxito temporal que no se continúa, indolencia en los logros.

NUEVE DE COPAS

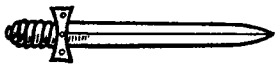
Decanato: Júpiter en Piscis, 10°-20°
Sefirá asociada: Yesod Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: FELICIDAD MATERIAL

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de nueve flores de loto que sobresalen y viert en agua en nueve copas. Todas las copas rebosan. Interpretación: Éxito completo, realiz ación perfecta del placer y la felicidad, deseo cumplido, naturaleza generosa y amable.

LOS DIEZ DE COPAS

Decanato: Marte en Escorpio, 20°-30°
Sephirah asociada: Malkuth Mundo: Briah
Palabra clave/Título esotérico: ÉXITO PERFECTO

Imagen: Una mano sosteniendo el tallo de diez flores de loto que sobresalen sobre nueve copas. Una flor única en la parte superior es la fuente de toda el Agua. Esta vierte Agua en la copa superior, que es sostenida de lado por otra mano. Todas las copas están llenas y rebosantes. Interpretación: Fortuna completa, éxito permanente, placer, verdadera felicidad inspirada desde arriba. (Posible desenfreno y derroche, dependiendo de la dignidad.)



EL AS DE ESPADAS

Decanato: —
Sephirah asociada: Kether Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: LA RAÍZ DE LOS PODERES DEL AIRE

Imagen: Una mano que surge de las nubes sosteniendo la empuñadura de una gran espada que está coronada por una corona radiante. A la derecha de la corona está la rama de olivo de la paz, mientras que a la izquierda está la rama de palma del sufrimiento. Seis Vavs caen desde la punta de la espada. Interpretación: Gran poder para el bien o el mal, fuerza giratoria, la espada de doble filo de la Justicia. Siempre representa fuerza invocada más que fuerza natural. Voluntad Verdadera.

LOS DOS DE ESPADAS

Decanato: Luna en Libra, 1°-10°
Sephirah asociada: Chokmah Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: PAZ RESTAURADA

Imagen: Dos espadas cruzadas, cada una sostenida por una mano angélica que surge de las nubes. En el punto donde se cruzan las espadas hay una gran rosa roja de cinco pétalos. Interpretación: Disputas resueltas, aunque persisten tensiones. Placer después del dolor, sacrificio y problemas, pero con fuerza resultante. Paz restaurada, tregua, arreglo de diferencias. Características contradictorias en la misma naturaleza.

LOS TRES DE ESPADAS

Decanato: Saturno en Libra, 100-200
Sephirah asociada: Binah Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: TRISTEZA

Imagen: Tres manos sosteniendo tres espadas en posición vertical. La espada central corta la rosa de cinco pétalos. Interpretación: Infelicidad, tristeza, peleas, engaño, interrupción, si embra de discordia y conflicto.

LOS CUATRO DE ESPADAS

Decanato: Júpiter en Libra, 200-300
Sephirah asociada: Jesed Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: DESCANSO DE LA CONTIENDA

Imagen: Dos manos, cada una sosteniendo dos espadas que se cruzan cuatro en el centro. La rosa roja de cinco pétalos se reinstaura en el punto de intersección. Interpretación: Paz después de la g uerra, descanso del dolor, relajación de la ansiedad, recuperación de la enfermedad, cambio para m ejor.

LOS CINCO DE ESPADAS

Decanato: Venus en Acuario, 1°-10°
Sephirah asociada: Geburah Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: DERROTA

Imagen: Dos manos, cada una sosteniendo dos espadas en posición vertical pero inclinadas alejándose una de la otra. Una tercera mano sostiene una espada en posición vertical en el centro. Los pétalos de la rosa están desgar rados. Interpretación: Derrota, pérdida, fracaso, problemas, malicia, rencor, calumnia. Astuto pero cruel.

LOS SEIS DE ESPADAS

Decanato: Mercurio en Acuario, 10°—20°
Sephirah asociada: Tiféret Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: ÉXITO MERECIDO

Imagen: Dos manos, cada una sosteniendo tres espadas que se cruzan seis en el centro. La rosa roja de cinco pétalos se reinstaura en el punto de intersección. Interpretación: Éxito después de la ansiedad y los problemas, dominio, trabajo, paciencia.

LOS SIETE DE ESPADAS
Decanato: Luna en Acuario, 20º-30º
Sefirá asociada: Netzaj Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: ESFUERZO INESTABLE

Imagen: Dos manos, cada una sosteniendo tres espadas cuyos puntos se tocan en las puntas. Una tercera mano sostiene la séptima espada erguida en el centro. La rosa roja de cinco pétalos es sostenida por la mano central. Interpretación: Éxito parcial, cediendo cuando la victoria está al alcance, como si se hubieran agotado las últimas reservas de fuerza. Tendencia a perder justo cuando se está a punto de ganar por no continuar el esfuerzo. Vacilante e poco fiable.

LOS OCHO DE ESPADAS
Decanato: Júpiter en Géminis, 1º-10º
Sefirá asociada: Hod Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: FUERZA ACORTADA

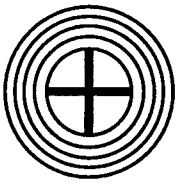
Imagen: Cuatro manos, cada una sosteniendo dos espadas, todas las ocho apuntando hacia arr iba y hacia adentro. La rosa de cinco pétalos se restablece en las puntas de las espadas. Inter pretación: Demasiada atención a los detalles a expensas de principios más importantes. La pacie ncia en el estudio detallado se ve socavada por el desorden en otras cosas. Atención estrecha. (Si está mal dignificado: malicia, mezquindad y cualidades dominantes.)

LOS NUEVE DE ESPADAS
Decanato: Marte en Géminis, 10º-20º
Sefirá asociada: Yesod Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: DESESPERACIÓN Y CRUELDAD

Imagen: Cuatro manos, cada una sosteniendo un par de espadas en posición vertical, inclinadas alejánd ose unas de otras. Una quinta mano sostiene una novena espada en posición vertical en el centro. No se muestra ninguna rosa. Interpretación: Crueldad mental, desesperación, falta de piedad, malicia, sufri miento por pérdida, carga, opresión. (Sin embargo, también paciencia y desinterés, según la dignidad.)

EL DIEZ DE ESPADAS
Decanato: Sol en Géminis, 20°-30°
Sephirah asociada: Malkuth Mundo: Yetzirah
Palabra clave/Título esotérico: RUINA

Imagen: Cuatro manos, cada una sosteniendo un par de espadas en posición vertical pero inclinadas alej ándose unas de otras. Dos manos más sostienen dos espadas grandes que se cruzan en el centro. No s e muestra ninguna rosa. Interpretación: Ruina, muerte, derrota, interrupción, fracaso, un estropeador. (A veces ingenioso y elocuente dependiendo de la dignidad.)



EL AS DE OROS

Decanato: —

Sephirah asociada: Kether Mundo: Assiah
Palabra clave/Título esotérico: LA RAÍZ DE LOS PODERES DE LA TIERRA

Imagen: Una mano angélica sostiene una rama de un rosal que sostiene un gran pentáculo, formado por cinco círculos concéntricos. El círculo más interno es blanco, cargado con una Cruz Griega roja. Desde el centro blanco, emanan doce rayos blancos. Sobre toda la figura hay un pequeño círculo alado en cuyo centro se encuentra una Cruz de Malta. Se muestra n cuatro rosas y dos capullos. Interpretación: Materialidad en todos los sentidos, bueno y m alo. Ganancia material, trabajo, poder, riqueza. (A veces ilusorio.)

LOS DOS DE OROS
Decanato: Júpiter en Capricornio, 1°-10°
Sefirá asociada: Jojmá Mundo: Asiyá
Palabra clave/Título esotérico: CAMBIO ARMONIOSO

Imagen: Dos oros unidos por una serpiente que se enrosca alrededor de ellos formando una fi gura de ocho, sosteniendo su cola en la boca. Interpretación: Cambio agradable, alteración de g anancia y pérdida, variable, inconsistente, flujo y reflujo.

LOS TRES DE OROS
Decanato: Marte en Capricornio, 100-200
Sefirá asociada: Biná Mundo: Asiyá
Palabra clave/Título esotérico: OBRAS MATERIALES

Imagen: Una mano angélica sosteniendo una rama de un rosal, sobre la cual dos cap ullos blancos de rosa tocan y superan el oro más alto. Los tres oros están en formació n triangular. Interpretación: Negocios, empleo remunerado, transacciones comerciales. Fuerza constructiva, construcción, aumento en asuntos materiales, astucia en los negoc ios. (A veces estrecho y prejuicioso, dependiendo de la dignidad.)

LOS CUATRO DE OROS

Decanato: Sol en Capricornio, 20°-30°
Sefirá asociada: Jesed Mundo: Asiyá
Palabra clave/Título esotérico: PODER TERRENAL

Imagen: Una mano sosteniendo una rama de un rosal que no tiene flores ni capullos exc epto una gran rosa blanca central. Cuatro oros rodean la flor. Interpretación: Ganancia de dinero o influencia, un regalo, ganancia material asegurada, éxito, rango, dominio, poder t errenal completo pero sin más allá. Cuidadoso y ordenado pero con poca originalidad.

EL CINCO DE OROS

Decanato: Mercurio en Tauro, 1°-10°
Sephirah asociada: Geburah Mundo: Assiah
Palabra clave/Título Esotérico: PROBLEMAS MATERIALES

Imagen: Una mano sosteniendo la rama de un rosal blanco, del cual caen rosas en pedazos. Se muestran cinco pentáculos, uno central y cuatro alrededor. Interpretación: Pérdida de dinero, pérdida de profesión o posición, problemas monetarios, pobreza, dureza.

EL SEIS DE OROS

Decanato: Luna en Tauro, 10°-20°
Sephirá asociada: Tiphareth Mundo: Assiah
Palabra clave/Título Esotérico: ÉXITO MATERIAL

Imagen: Una mano sosteniendo una rama de rosa con seis rosas, seis capullos y seis pentáculos. Interpretación: Éxito y ganancia en cosas materiales, prosperidad en los negocios, aumento de rango e influencia. (Si está mal dignificado: derrochador e insolente debido al éxito.)

EL SIETE DE OROS

Decanato: Saturno en Tauro, 200-300
Sephirah asociada: Netzach Mundo: Assiah
Palabra clave/Título esotérico: ÉXITO NO CUMPLIDO

Imagen: Una mano sosteniendo una rama de rosa con siete pentáculos (en la formación de Rubeus). Cinco capullos de rosa tocan solo los cinco pentáculos superiores. Interpretación: Especulación y empleo no rentables, promesas de éxito incumplidas, desilusión. Pérdida de un futuro aparentemente prometedor. Esperanza engañada y aplastada. Poco beneficio por mucho trabajo.

EL OCHO DE PENTÁCULOS
Decanato: Sol en Virgo, 1°-10°
Sephirah asociada: Hod Mundo: Assiah
Palabra clave/Título esotérico: PRUDENCIA

Imagen: Una mano sosteniendo una rama de rosa con ocho pentáculos (dispuestos en la figura de Populus). Se muestran cuatro rosas blancas que tocan solo los cuatro pentáculos inferiores. Interpretación: Prudencia, astucia, habilidad, laboriosidad. Demasiado cauteloso en cosas pequeñas a expensas de cosas más importantes. "Ahorrativo en centavos y derrochador en libras."

EL NUEVE DE PENTÁCULOS
Decanato: Venus en Virgo, 100-200
Sephirah asociada: Yesod Mundo: Assiah
Palabra clave/Título esotérico: GANANCIA MATERIAL

Imagen: Una mano sosteniendo una rama de rosa con nueve pentáculos—cuatro arriba, cuatro abajo y uno en el centro. Cada pentáculo tiene una rosa al lado, mientras que el central también posee dos capullos. Interpretación: Gran aumento de bienes, realización completa de la ganancia material, herencia. (A veces codicia y robo, según la dignidad.)

EL DIEZ DE PENTÁCULOS
Decanato: Mercurio en Virgo, 200-300
Sephirah asociada: Malkuth Mundo: Assiah
Palabra clave/Título esotérico: RIQUEZA

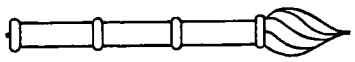
Imagen: Una mano sosteniendo una rama de rosa con diez pentáculos, en dos grupos de cinco. Cada pentáculo es tocado por una de las diez rosas. Interpretación: Riquezas y fortuna, prosperidad en transacciones monetarias, culminación de ganancias materiales y fortuna, pero nada más allá. (A veces pereza y embotamiento mental, dependiendo de la dignidad.)

Las Cartas de la Corte

Las dieciséis cartas de la Corte, al igual que las otras cuarenta cartas del Arcano Menor, se basan en el Nombre Cuádruple de Dios, el Tetragrámaton. La base aquí nuevamente es cuatro y cuatro. (Los cuatro palos del Tarot divididos a su vez en cuatro personas de la realeza.)

Los cuatro palos indican los Elementos y los Cuatro Mundos Cabalísticos. Los cuatro individuos reales que se encuentran dentro de un palo particular encarnan las características de un Elemento específico en los cuatro planos cabalísticos de existencia. Cada carta de la Corte representa así lo que se llama un Sub-Elemento, como Fuego de Agua, Aire de Tierra, etc.

Las cartas Reales también tienen un carácter algo más humanista en comparación con las cuarenta cartas pequeñas o numeradas, que son más objetivas, estáticas e impersonales.



EL REY DE BASTOS

Elemento Primario: Fuego Mundo Cabalístico: Atziluth (Yod/Fuego) Desi
gnación de Sub-Elemento: Fuego de Fuego
Título Esotérico: El Señor de la Llama y el Rayo; Rey de l
os Espíritus del Fuego Sep
hirah Asociada: Chokmah Palab
ra clave: FUERZA DINÁMICA

Imagen: Un guerrero alado vestido con armadura roja montando un caballo negro que c arga sobre un suelo de llamas. Sostiene un garrote ardiente como el del As de Bastos. S u emblema es la cabeza de un caballo alado. Interpretación: Fuerza dinámica e incontrola ble. Iniciadora. Fuerza volcánica que es rápida pero no duradera. Energía como la de un fuego repentino. Hombre maduro que es activo, generoso, feroz e impetuoso. (Si está m al dignificado: es cruel, brutal y fanático.)

LA REINA DE BASTOS

Elemento primario: Fuego Mundo Qabalístico: Briah (Heh/Agua)
Designación del subelemento: Agua de Fuego
Título esotérico: Reina de los Tronos de Llama
Sephirah asociada: Binah
Palabra clave: FUERZA CONSTANTE

Imagen: Una Reina coronada sentada en un trono con llamas constantes debajo. Ella lleva malla y sostiene una varita con cabeza cónica. Un leopardo está a su lado. Su emblema e s la cabeza alada de un leopardo. Interpretación: Fuerza adaptable y constante. Energía qu e no es tan rápida pero sí duradera. Energía creativa y persistente. Energía como la de un a llama que arde de forma constante. Autoridad y poder de mando. Una mujer madura q ue es amable, asertiva, segura de sí misma, de buen corazón y generosa. (Si está mal dign ificada: es dominante, tiránica y vengativa.)

EL PRÍNCIPE DE BASTONES

Elemento primario: Fuego Mundo Qabalístico: Yetzirah (Vav/Aire)

Designación del subelemento: Aire de Fuego

Título esotérico: El Príncipe del Carro de Fuego

Sephirah asociada: Tiféret

Palabra clave: FUERZA RÁPIDA

Imagen: Un joven alado que sostiene una varita en un carro tirado por un león. Llamas danzan bajo las ruedas del vehículo. El emblema del Príncipe es la cabeza de un león alado.

Interpretación: Una fuerza que es rápida y duradera aunque no especialmente fuerte. Energía como la de un fuego alimentado por el viento. Un joven que es rápido, fuerte, impetuoso, noble, algo violento, pero justo y generoso. (Si está mal dignificado: es cruel, intolerante, prejuicioso y de mal carácter.)

LA PRINCESA DE BASTOS

Elemento primario: Fuego Mundo cabalístico: Assiah (Heh/Tierra)

Designación del subelemento: Tierra de Fuego

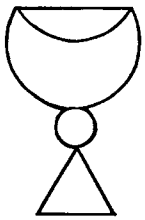
Título esotérico: La Princesa de la Llama Brillante;

La Rosa del Palacio de Fuego

Sephirah asociada: Malkuth

Palabra clave: FUERZA EXPLOSIVA

Imagen: Una guerrera amazona, vestida con la piel de un tigre y blandiendo un garrote en llamas. Su otra mano descansa sobre un altar ardiente. Hay llamas por todas partes. El emblema de la Princesa es la cabeza alada de un tigre. Interpretación: Fuerza violentamente fuerte y duradera. Fuerza manifiesta. Energía como la de la combustión, un retroceso explosivo. Una joven que es brillante, valiente, entusiasta, audaz, cautivadora y vigorosa. (Si está mal dignificada: es dominante, cruel, teatral, inestable, irracional, violenta e implacable.)



EL REY DE COPAS

Elemento Primario: Agua Mundo Cabalístico: Atziluth (Yod/Fuego)

Designación de Subelemento: Fuego del Agua

Título Esotérico: El Señor de las Olas y las Aguas;
Rey de los Ejércitos del Mar

Sephirah Asociada: Jojmá (Chokmah)

Palabra clave: FUERZA CREATIVA

Imagen: Un guerrero alado vestido con armadura montando un caballo blanco que embiste sobre las olas del mar. Sostiene un cáliz del cual emerge un cangrejo. Su emblema es un pavo real con las alas abiertas. Interpretación: Energía que es rápida pero no duradera. Energía creativa que da lugar a múltiples formas. Energía como la de una lluvia repentina o una inundación súbita. Hombre maduro que es noble, galante, sensible, rápido y entusiasta. (Si está mal dignificado, puede ser superficial y apresurado.)

LA REINA DE COPAS

Elemento Primario: Agua Mundo Cabalístico: Briah (Heh/Agua)

Designación de Subelemento: Agua del Agua

Título esotérico: Reina de los Tronos de las Aguas

Sephirah asociada: Binah

Palabra clave: FUERZA REFLECTANTE

Imagen: Una reina coronada sentada en un trono con agua fluyendo debajo. En una mano sostiene una copa que contiene un cangrejo. Su otra mano sostiene un loto y está colocada sobre la cabeza de un ibis. Su emblema es un ibis con las alas abiertas. Interpretación: Fuerza reflectante, que refleja la energía circundante. Fuerza transmisora que rechaza las influencias cercanas mientras permanece inalterada. Un conducto de energía. Energía como la de un estanque claro y quieto. Una mujer madura que es imaginativa, creativa, soñadora, poética, amable, de buen carácter y tranquila. (Si está mal dignificada: es engañosa y poco realista.)

EL PRÍNCIPE DE COPAS

Elemento primario: Agua Mundo cabalístico: Yetzirah (Vav/Aire)

Designación del subelemento: Aire del Agua

Título esotérico: El Príncipe del Carro de las Aguas

Sephirah asociada: Tiféret

Palabra clave: FUERZA INTENSA

Imagen: Un joven alado en un carro tirado por un águila. Agua tranquila está bajo las ruedas del vehículo. Sostiene una copa de la cual emerge una serpiente. El emblema del Príncipe es un águila con las alas abiertas. Interpretación: Una fuerza que es volátil, cambiante y misteriosa. Energía errática que puede ser tanto sublime como destructiva. Energía como la del vapor o la niebla. Un joven que es sutil, violento, astuto, secreto, inteligente e intenso. Una naturaleza feroz con un exterior tranquilo. (Si está mal dignificado: es intensamente malvado e implacable.)

LA PRINCESA DE COPAS

Elemento Primario: Agua Mundo Cabalístico: Assiah (Heh/Tierra)

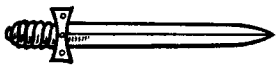
Designación del Subelemento: Tierra del Agua

Título esotérico: La Princesa de las Aguas; Loto del Palacio de las Inundaciones

Sephirah asociada: Malkuth

Palabra clave: FUERZA IMAGINATIVA

Imagen: Una hermosa joven amazona de pie sobre la espuma del mar. En una mano sostiene un loto, en la otra una copa de la cual emerge una tortuga. El emblema de la Princesa es un cisne con las alas abiertas. Interpretación: Energía creativa y fértil que tiene el poder de tomar sustancia o forma. Poder incesante para generar imágenes e ideas. Energía como la de una cascada. Una joven que es gentil, amable, poética, imaginativa, artística y soñadora. (Si está mal dignificada: es indolente, egoísta y lujuriosa.)



EL REY DE ESPADAS

Elemento primario: Aire Mundo cabalístico: Atziluth (Yod/Fuego)

Designación del subelemento: Fuego del Aire

Título esotérico: El Señor de los Vientos y Brisas; Rey de los Espíritus del Aire

Sephirah asociada: Chokmah

Palabra clave: FUERZA INESTABLE

Imagen: Un guerrero alado vestido con armadura montando un caballo marrón sobre nubes oscuras. Sostiene una espada desenvainada y su emblema es una estrella de seis puntas alada. Interpretación: Energía violenta y fogosa que es inestable y extremadamente volátil. Energía rápida y agitada que es impredecible. Energía como la de un huracán. Un hombre maduro que es inteligente, sutil, agresivo, hábil y valiente. (Si está mal dignificado: es tiránico, astuto, dominante y engañoso.)

LA REINA DE ESPADAS

Elemento Primario: Aire Mundo Qabalístico: Briah (Heh/Agua)

Designación del subelemento: Agua del Aire

Título esotérico: Reina de los Tronos del Aire

Sephirah asociada: Binah

Palabra clave: FUERZA SEVERA

Imagen: Una reina severa y coronada sentada en un trono con nubes cúmulo debajo. En una mano sostiene una espada y en la otra la cabeza cortada de un hombre. Su emblema es una cabeza alada de un niño. Interpretación: Energía creativa, duradera y elástica. Una fuerza racional, aguda y severa que aplica medidas estrictas para obtener buenos resultados. Energía como la de una tormenta impulsada por vientos feroces. Mujer madura que es intensamente perceptiva, inteligente, sutil, rápida, precisa y decisiva. (Si está mal-dignificada: es maliciosa, mortal, cruel, astuta e poco confiable.)

EL PRÍNCIPE DE LAS ESPADAS

Elemento primario: Aire Mundo cabalístico: Yetzirah (Vav/Aire)

Designación del subelemento: Aire del Aire

Título esotérico: El Príncipe del Carro de los Vientos

Sefirá asociada: Tiphareth

Palabra clave: FUERZA INTELECTUAL

Imagen: Un joven alado que sostiene una espada en una mano y una hoz en la otra. Está sentado sobre las nubes en un carro tirado por dos arcontes o Archiduendes. El emblema del Príncipe es una cabeza alada de ángel. Interpretación: Fuerza intelectual que destruye ideas tan rápido como se crean. Una fuerza severa que es demasiado volátil para ser duradera. Energía como la de un torbellino aleatorio. Un joven lleno de ideas, pensamientos y diseños. Es suspicaz, leal e impráctico. (Si está mal-dignificado: es severo, malicioso, obstinado e poco confiable.)

LA PRINCESA DE LAS ESPADAS

Elemento Primario: Aire Mundo Qabalístico: Assiah (Heh/Tierra)

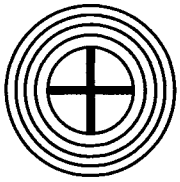
Designación del Subelemento: Tierra del Aire

Título Esotérico: La Princesa de los Vientos Impetuosos;
Loto del Palacio del Aire

Sephirah Asociada: Malkuth

Palabra clave: FUERZA VENGADORA

Imagen: Una guerrera amazona, de pie sobre las nubes y blandiendo una espada en una mano. Su otra mano descansa sobre un altar humeante. El emblema de la Princesa es la cabeza de Medusa. Interpretación: Fuerza decisiva y estabilizadora en un entorno errático. Energía dura y severa que se manifiesta. Energía como la de un tornado mortal. Una joven que es agresiva, sabia, fuerte, sub- til, hábil y graciosa. (Si está mal dignificada: es mortalmente iracunda, vengativa, astuta y frívola.)



EL REY DE OROS

Elemento Primario: Tierra Mundo Qabalístico: Atziluth (Yod/Fuego)

Designación del Subelemento: Fuego de la Tierra

Título Esotérico: El Señor de la Tierra Salvaje y Fértil;

Rey de los Espíritus de la Tierra

Sephirah Asociada: Jojmá (Chokmah)

Palabra clave: FUERZA ESTIMULANTE

Imagen: Un guerrero oscuro con alas vestido con armadura sentado sobre un caballo marrón claro que se encuentra en un campo fértil. Sostiene un pentáculo y su emblema es la cabeza alada de un ciervo. Interpretación: Energía estimulante y fertilizadora que provoca crecimiento y producción material. Fuerza expansiva. Energía como la de una ladera montañosa fértil. Un hombre maduro que es laborioso, doméstico, buen trabajador y un proveedor robusto. (Si está mal dignificado, podría ser torpe, poco inteligente, codicioso, celoso y cobarde.)

LA REINA DE LOS PENTÁCULOS

Elemento Primario: Tierra Mundo Qabalístico: Briah (Heh/Agua)

Designación del Subelemento: Agua de la Tierra

Título Esotérico: Reina de los Tronos de la Tierra

Sefirá Asociada: Binah

Palabra clave: FUERZA REGENERATIVA

Imagen: Una Reina coronada sentada en un trono bajo el cual hay tierra estéril. En una mano sostiene un cetro coronado por un cubo, en la otra sostiene un orbe dorado con una cruz. Detrás de su trono hay una cabra. Su emblema es la cabeza alada de una cabra. Interpretación: Fuerza receptiva y germinativa que lleva a cabo el proceso de regeneración. Energía como la de un desierto que recibe una lluvia nutritiva. Una mujer madura que es impetuosa, amable, encantadora, de gran corazón, inteligente y veraz. (Si está maldignificada: es temperamental, cambiante, tímida y melancólica.)

EL PRÍNCIPE DE LOS PENTÁCULOS

Elemento Primario: Tierra Mundo Qabalístico: Yetzirah (Vav/Aire)

Designación del Subelemento: Aire de la Tierra

Título Esotérico: El Príncipe del Carro de la Tierra

Sefirá Asociada: Tiphareth

Palabra clave: FUERZA RESUELTA

Imagen: Un joven alado en un carro tirado por un toro. Un llano cubierto de hierba está bajo las ruedas del vehículo. Sostiene un orbe dorado y una cruz en una mano y en la otra un cetro rematado por un orbe y una cruz. El emblema del Príncipe es la cabeza alada de un toro. Interpretación: Una energía que es lenta pero constante. Una fuerza imparable y paciente que es fértil y productiva. Energía como la de un campo fértil y cultivado. Un joven que es inteligente, capaz, constante, confiable, reflexivo, enérgico y práctico. De temperamento violento si se le lleva al extremo. (Si está mal dignificado: es materialista, aburrido e insensible.)

LA PRINCESA DE LOS PENTÁCULOS

Elemento Primario: Tierra Mundo Cabalístico: Assiah (Heh/Tierra)

Designación del Sub-Elemento: Tierra de la Tierra

Título Esotérico: La Princesa de las Colinas Resonantes

Rosa del Palacio de la Tierra

Sephirah Asociada: Malkuth

Palabra clave: FUERZA MANIFESTANTE

Imagen: Una joven amazona de pie en un campo fértil cerca de un bosque de árboles. En una mano sostiene un cetro coronado por un disco, mientras que en la otra lleva un pentáculo. Su emblema es la cabeza alada de un carnero. Interpretación: Fuerza manifestándose en forma física. Energía adquiriendo densidad. Materialización. Energía como la de un bosque denso o jungla. Una joven que es generosa, amable, diligente, benevolente, cuidadosa, misteriosa, valiente y fuerte. (Si está mal dignificada: es derrochadora y pródiga.)

Esto concluye la Conferencia de Conocimiento. Los exámenes sobre la ceremonia de iniciación así como el material cubierto en esta sección se realizan al final de este capítulo.

UNA CONFERENCIA ADICIONAL

Sobre la Guía General y la Purificación del Alma[110]

Aprende primero, oh Práctico de nuestra Antigua Orden, que el verdadero Equilibrio es la base del Alma. Si tú mismo no tienes un fundamento seguro, ¿sobre qué te apoyarás para dirigir las fuerzas de la Naturaleza?

Sabe entonces que así como el Hombre nace en este mundo en medio de la oscuridad de la Naturaleza y la lucha de fuerzas contendientes, así debe su primer esfuerzo ser buscar la Luz mediante su reconciliación. Por lo tanto, tú que tienes pruebas y problemas en esta vida, alégrate por ellos, porque en ellos está la fuerza, y por medio de ellos se abre un camino hacia esa Luz Divina.

¿Cómo podría ser de otro modo, oh hombre, cuya vida es solo un día en la Eternidad, una gota en el Océano del Tiempo? ¿Cómo, si tus pruebas no fueran muchas, podrías purgar tu alma de la escoria de la Tierra?

¿Acaso es solo ahora que la vida superior está rodeada de peligros y dificultades? ¿No ha sido siempre así con los Sabios y Hierofantes del Pasado? Han sido perseguidos y vilipendiados, han sido atormentados por los hombres, pero a través de esto su gloria ha aumentado. Alégrate, por lo tanto, oh Iniciado, porque cuanto mayor sea tu prueba, tanto más brillante será tu triunfo. Cuando los hombres te vilipendien y hablen falsamente contra ti, ¿acaso no dijo el Maestro "Bendito eres tú"? Sin embargo, oh Práctico, que tus victorias no te traigan vanidad, pues con el aumento del conocimiento debe venir el aumento de la sabiduría. Quien sabe poco, piensa que sabe mucho; pero quien sabe mucho ha aprendido su propia ignorancia. ¿Ves a un Hombre sabio en su propia vanidad? Hay más esperanza en un necio que en él.

No seas apresurado en condenar el pecado de otros. ¿Cómo sabes que en su lugar podrías haber resistido la tentación? Y aunque así fuera, ¿por qué deberías menospreciar a quien es más débil que tú? Ten bien seguro esto, que en la calumnia y la autojusticia está el pecado. Perdona, por lo tanto, al pecador, pero no alientes el pecado. El Maestro no condenó a la mujer adúltera, pero tampoco la alentó a cometer el pecado.

Tú, por lo tanto, que deseas dones mágicos, asegúrate de que tu alma sea firme y constante, porque es halagando tu debilidad que el Maligno ganará poder sobre ti. Humíllate ante tu Dios, pero no temas ni al hombre ni al espíritu. El miedo es fracaso y el precursor del fracaso; y el coraje es el comienzo de la virtud. Por lo tanto, no temas a los Espíritus, sino sé firme y cortés con ellos, porque no tienes derecho ni a despreciarlos ni a vilipendiarlos, y esto también puede llevarte al pecado. Ordena y destierra a los Malignos. Maldícelos con los Grandes Nombres de Dios, si es necesario; pero no los burles ni los vilipendies, porque así seguramente serás llevado al error.

Un hombre es lo que se hace a sí mismo dentro de los límites fijados por su destino heredado; es parte de la humanidad. Sus acciones afectan no solo a sí mismo, sino también a aquellos con quienes entra en contacto, ya sea para bien o para mal.

---

110 De The Golden Dawn de Regardie. (Nota que Crowley "tomó prestado" mucho de esta conferencia y la renombró Liber Librae, el Libro del Equilibrio, --The Equinox, Vol. 1, No. 1).

No adores ni descuides el cuerpo físico, que es tu conexión temporal con el mundo exterior y material. Por lo tanto, que tu equilibrio mental esté por encima de las perturbaciones causadas por eventos materiales. Contén las pasiones animales y alimenta las aspiraciones superiores; las emociones se purifican mediante el sufrimiento. Haz el bien a los demás por amor a Dios, no por recompensa, no por gratitud de ellos, no por simpatía. Si eres generoso, no desearás que te acaricien los oídos con expresiones de gratitud. Recuerda que la fuerza desequilibrada es maldad, que la severidad desequilibrada es solo crueldad y opresión, pero que también la Misericordia desequilibrada es solo debilidad que permitiría y fomentaría el mal.

La verdadera oración es tanto acción como Palabra; es Voluntad. Los Dioses no harán por el hombre lo que sus Poderes Superiores pueden hacer por sí mismo, si cultiva Voluntad y Sabiduría. Recuerda que esta Tierra es solo un átomo en el Universo, y tú mismo solo un átomo en ella. Y que incluso si pudieras convertirte en el Dios de esta Tierra sobre la que te arrastras y rebajas, aún serías solo un átomo y uno entre muchos. Sin embargo, ten el mayor respeto por ti mismo, y para ello no peques contra ti mismo. El pecado imperdonable es rechazar consciente y voluntariamente la verdad espiritual, pero todo pecado y acto deja su efecto.

Para obtener poder mágico, aprende a controlar el pensamiento. Acepta solo las ideas verdaderas que estén en armonía con el fin deseado, y no cada idea errante y contradictoria que se presente. El pensamiento fijo es un medio para un fin; por lo tanto, presta aten- ción al poder del pensamiento silencioso y la meditación. El acto material es solo la expresi- ón externa del pensamiento, y por eso se ha dicho que "el pensamiento de la necedad es pecado." Por lo tanto, el pensamiento es el comienzo de la acción, y si un pensamiento casual puede producir mucho efecto, ¿qué no podrá hacer el pensamiento fijo? Por lo tanto, como ya se ha dicho, establécete firmemente en el Equilibrio de las Fuerzas, en el centro de la cruz de los elementos, esa Cruz desde cuyo centro salió la palabra creativa en el nacimiento del universo naciente.

Como se te dijo en el grado de Theoricus: "Sé, por lo tanto, pronto y activo como los Sílfides, pero evita la frivolidad y el capricho. Sé enérgico y fuerte como los Salamandras, pero evita la irritabilidad y la ferocidad. Sé flexible y atento a las imágenes como las Ondinas, pero evita la ociosidad y la inconstancia. Sé laborioso y paciente como los Gnomos, pero evita la grosería y la avaricia." Así irás desarrollando gradualmente los poderes de tu Alma y preparándote para comandar los espíritus de los elementos.

Porque si convocaras a los Gnomos para satisfacer tu avaricia, ya no los mandarías, sino que ellos te mandarían a ti. ¿Abusarías de las criaturas puras de la creación de Dios para llenar tus arcas y satisfacer tu lujuria por el Oro? ¿Profanarías a los Espíritus del Fuego impulsor para servir a tu ira y odio? ¿Violarías la pureza de las Almas del Agua para satisfacer tu lujuria y desenfreno? ¿Forzarías a los Espíritus de la brisa vespertina a ministrar a tu locura y capricho?

Sabe que con tales deseos solo puedes atraer el mal y no el bien, y en eso el mal tendrá poder sobre ti.

En la verdadera religión no hay secta. Por lo tanto, ten cuidado de no blasfemar el nombre por el cual otro conoce a su Dios, porque si haces esto en Júpiter, blasfemarás a YHVH; y en Osiris a YEHESHUAH.

"Pide a Dios y recibirás,
Busca y encontrarás.
Toca y se te abrirá."

Trabajo ritual para el Practicus

Continúa la técnica de respiración cuádruple tal como se enseñó en el grado de Neófito. Añade a esto las siguientes visualizaciones:

Inhalar	—	SÉ (Aire)
Retención completa	—	YO QUIERO (Fuego)
Exhalar	—	YO ME ATREVO (Agua)
Retención vacía	—	YO GUARDO SILENCIO (Tierra)

El Practicus debe construir todos los siguientes emblemas talismánicos para ayudar en la meditación y el ritual. Estos emblemas deben pintarse de naranja sobre azul.

- El sigilo del Agua Elemental
- El sigilo de Mercurio
- El sigilo de Cáncer
- El sigilo de Escorpio
- El sigilo de Piscis

Los siguientes símbolos deben pintarse de negro sobre blanco:

- El número ocho
- La letra Shin
- La letra Resh
- El nombre Elohim Tzabaoth en hebreo
- El octagrama y el octángulo

MEDITACIÓN

para el grado 3 = 8 de Practicus 111

Que el Practicus medite sobre los Símbolos del Romboide y la Vesica. Que busque su significado y correspondencias. Que contemple el Símbolo de Mercurio y el número ocho.

Que ahora aprenda a controlar sus emociones, sin ceder bajo ninguna circunstancia a la ira, el odio y los celos, sino que dirija la fuerza que hasta ahora ha gastado en estas direcciones hacia la consecución de la perfección, para que el pantano malsano de su naturaleza pueda convertirse en un lago claro y límpido, reflejando la Naturaleza Divina verdadera y sin distorsión.

Que se identifique con los Poderes del Agua, considerando la Triplicidad del Agua en todos sus aspectos, con sus atribuciones y correspondencias.

CONCENTRACIÓN Y MANTRA

Los ejercicios de relajación, respiración rítmica y conciencia mental dados en los grados anteriores deberían haber inculcado ya en el estudiante un alto grado de sensibilidad, paz y conciencia. El siguiente paso es introducir la facultad de concentración.

La Sephirah de Hod es la esfera de la mente intelectual, la parte de la psique humana que observa, examina y reflexiona conscientemente sobre imágenes e ideas. La mente debe ser entrenada para abrirse y recibir un influjo del Espíritu Divino. Y la única manera de entrenar la mente para concentrarse es a través de la práctica.

Hay dos efectos secundarios importantes que surgen del desarrollo de la facultad de concentración. Estos incluyen (1) el desarrollo de la Voluntad y (2) el desarrollo de la imaginación, ambos esenciales para el crecimiento espiritual del aspirante.

El primer paso en este entrenamiento es establecer períodos más frecuentes y cortos de tiempo cada día para el ejercicio. Aunque al principio pueda parecerle al estudiante que no progresa durante estos primeros períodos de entrenamiento de concentración, no se debe permitir que el desaliento conduzca al fracaso. Lo que estamos enseñando aquí es una disciplina, y el estudiante no debe esperar resultados inmediatos. Además, la mente nunca debe ser forzada a cumplir bloqueando los pensamientos, lo cual por supuesto es imposible. La paciencia es un requisito indispensable.

---

111 De The Golden Dawn de Regardie.

Los ejercicios ya realizados por el estudiante de este curso le habrán dado la oportunidad de observar las sensaciones físicas seguidas por las divagaciones de la mente, nada de lo cual puede ser ignorado o sometido. Los esfuerzos por combatirlos solo les darán poder. Sin embargo, la mera observación de ellos disminuirá gradualmente su fuerza y frecuencia. Una vez que esto ocurra, puede comenzar el entrenamiento de la concentración.

El siguiente paso es romper con viejos hábitos y construir nuevos hábitos o patrones de comportamiento que ayuden mejor al proceso de concentración. Elija un momento específico del día para el ejercicio y conviértalo en una rutina diaria. Eventualmente, este hábito de práctica de concentración se volverá algo natural para usted, como la hora a la que se despierta cada mañana.

Velas, incienso y aceites rituales ayudarán al estudiante a crear la conciencia espiritual adecuada para el ejercicio, aunque nunca deben considerarse cruciales para la práctica. El único elemento esencial en este ejercicio es el Mantra, que es un apoyo mecánico para la práctica de la concentración.

Un mantra es una palabra o frase (usualmente devocional) que se repite una y otra vez, audiblemente o astralmente, hasta que el mantra mismo se convierte en lo único de lo que la mente es consciente. Un mantra puede ser un sonido o una palabra conectada con una fuerza o concepto espiritual, destinado a provocar cambios en las realidades internas y externas de uno. Mediante la repetición constante, el cuerpo astral del practicante se sintoniza con la energía inherente al mantra.

Los mantras más adecuados para el estudiante de este curso incluyen aquellos que se derivan de la tradición de la Golden Dawn. Cinco de estos mantras son:

Khabs Am Pekht
Konx Om Pax

—

Yod Heh Vav Heh
Adonai

—

Kether
Malkuth

—

Ve-Geburah
Ve-Gedulah

—

Eheieh
Agla

El mantra debe memorizarse y recitarse mentalmente al ritmo de la respiración. La primera línea del mantra se repite con la inhalación, y la segunda línea se recita en la exhalación. Con un poco de tiempo esta práctica se vuelve simple y automática. Cuando esto ocurre, el aspirante puede contemplar el significado de la frase y lo que invoca en el interior. Se puede aplicar fuerza emocional al mantra, dirigiendo la mente hacia el apoyo del mantra hasta que el foco de

concentración sea un hecho innegable. La repetición mecánica de las palabras incluso-mente somete la mente errante, induciendo un estado profundo de contemplación. Con el tiempo esta facultad de concentración puede ser convocada y desechada a voluntad.

Este ejercicio debe mantenerse durante todo el tiempo que el estudiante esté en el grado de Practicus. Si se necesita más tiempo para dominar el método y alcanzar un estado de verdadera concentración, entonces sin duda tómese más tiempo para practicarlo.☒

DESARROLLO PSÍQUICO

Ejercicio 1

Este ejercicio está diseñado para desarrollar la sensibilidad del estudiante. Obtenga una baraja d e cartas del Tarot y retire todas las cartas de los Arcanos Mayores. Baraje bien las cartas restan tes de los Arcanos Menores. Tómese el tiempo para infundir algo de su propio magnetismo per sonal en las cartas. Barájelas de nuevo y coloque la baraja sobre la mesa frente a usted, boca abajo. Coloque su mano sobre la carta superior y pase unos momentos tratando de visualizar a qué palo del Tarot (o carta de los Arcanos Mayores) pertenece. Deje que sus poderes intuitivos tengan total libertad y no se preocupe en lo más mínimo si descubre que ha adivinado mal. P ase a la siguiente carta. Practique con frecuencia y lleve un registro escrito de su progreso, (lo que adivinó y cuál fue la carta real). Con el tiempo y la práctica, su grado de precisión mejorará. Durante los primeros dos meses, concéntrese únicamente en intentar determinar el palo de las cartas.

Ejercicio 2

Repita el método indicado anteriormente, pero esta vez en lugar de intentar determinar el palo de la carta, intente visualizar qué número (o Sephirah) está asociado con cada carta de los Arcanos Menores. Practique esto durante los siguientes dos meses.

Ejercicio 3

Repita la técnica anterior, pero ahora intente determinar tanto el palo como el número de la carta. (Tenga en cuenta que los dos palos masculinos positivos son compatibles entre sí, al igual que los dos palos femeninos negativos, por lo tanto sus energías se sentirán similares). Practique este ejercicio durante el tiempo restante en el grado, y como siempre, registre sus hallazgos.☒

El 31º Camino de Shin

El Sepher Yetzirah llama al 31º Camino (de Malkuth a Hod) la Inteligencia Perpetua, pues regula los movimientos del Sol y la Luna en su orden adecuado, cada uno en una órbita conveniente para él. Para el iniciado que recorre este camino, la palabra clave es

"perpetuo." Esta es la regulación persistente del progreso de la Personalidad del iniciado hacia la conciencia cósmica. Los poderes angélicos, invocados por el estudiante que avanza por el Árbol, determinan qué aspectos del iniciado son inadecuados para su crecimiento espiritual. Estas cualidades indeseables son lentamente consumidas por el Fuego purificador de Shin. Esto permite que el "Sol y la Luna" del iniciado (es decir, los lados positivo y negativo del estudiante) trabajen "cada uno en su debido orden."

La 20ª Llave del Tarot, el Juicio, se atribuye a este camino. El título mágico de esta carta es "El Espíritu del Fuego Primordial". El camino del Juicio conecta Hod con Malkuth, y es conocido como "El Esplendor del Mundo Material. Mercurio actuando a través del Fuego sobre los Elementos Cósmicos". En otras palabras, este camino sirve para despertar el centro Intelectual (Mercurio) en la psique (elementos cósmicos) del iniciado usando la energía ígnea de Yod.

Este es el primer camino que emprende el estudiante aspirante, que está fuera del Pilar Medio y de la relativa "seguridad" de la Columna central del Árbol. Puede ser un gran impacto para el iniciado mientras avanza por este camino, que puede describirse mejor como un Bautismo en el Elemento Primordial del Fuego. El Camino 31 también es el que mejor representa el acto de la Iniciación. En este camino, el iniciado toma conciencia por primera vez de las fuerzas divinas que guían e implantan la energía espiritual tan necesaria en la Personalidad Inferior. Shin, la letra hebrea asociada con este camino, significa "diente", sugiriendo la descomposición e ingestión de alimento (energía). Shin no solo se atribuye al Elemento Fuego, sino también al Quinto Elemento, el Espíritu. Así, la experiencia de recorrer el Camino 31 es la de la energía espiritual divina que se sumerge en la materia física. Esta fuerza espiritual desciende desde Hod (a través de Binah y el Pilar Negro) e infunde al aspirante con la energía ígnea de Shin. La ingestión de este "alimento" espiritual despierta al iniciado por primera vez a la Presencia Divina que actúa internamente.El "Juicio" indicado en este camino es el que realiza a la Personalidad del iniciado a medida que se vuelve más consciente de una Realidad Superior, que sirve para equilibrar sus propios desequilibrios. El Shin del Juicio es un Fuego consagrador y purificador que quema perpetuamente lo grosero, dejando solo lo equilibrado y puro.

Los símbolos incluidos en la carta del Tarot del Juicio son: el Arcángel Miguel descendiendo, el candidato levantándose de la tumba, y las dos figuras de Samael y Anael (todas personificaciones del Fuego y el Calor), la letra hebrea Shin, el arcoíris de la Promesa, las serpientes ígneas (Serafines) y el triángulo de llama. La figura en primer plano es Kasmillos, una representación del iniciado en los misterios, de pie en el Signo Teórico, indicando que ha recibido el Fuego redentor de Shin por las acciones de las otras figuras (los tres Kabiri) que lo han probado y puesto a prueba para quemar todas sus impurezas. Ahora se encuentra en el Signo del Aire como el Reconciliador mientras las otras tres figuras anuncian su renacimiento triunfante. Él recibe un influjo de Espíritu descendiendo a través del éter hacia su forma física.

UN VIAJE POR EL CAMINO 31 DE SHIN[112]

Para este ritual, el Practicus necesitará la túnica, el nemyss, las sandalias rojas, el Tetraedro y la Vara Exterior de Doble Poder. El templo debe disponerse como en la Apertura de l grado 3 = 8. Sobre el altar debe estar el Arcano del Tarot del Juicio. Se debe preparar un lugar cómodo para sentarse y meditar al Oeste de los pilares.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la varita, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la Vara de Doble Poder, traza una gran letra Shin sobre la carta del Tarot. Visualízala en rojo. Entona el nombre de la letra tres veces. Da los Signos de Neófito hacia la carta. Deja la vara a un lado y toma el Tetraedro con la mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela—considera todo su significado y simbolismo. Da el Signo del Practicus. En este punto puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del entorno. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth, mientras comienza el viaje:

Astralmente, das el Signo del Zelator. Una vez más, el templo de diez lados de Malkuth se forma a tu alrededor con su suelo ajedrezado en blanco y negro y sus paredes de roble toscamente labradas. La llama sagrada arde brillantemente sobre el altar central. El brasero de incienso, la chimenea, la fuente y las piedras de molino son ahora vistas familiares para ti. Entonas el nombre divino de este templo, Adonai ha-Aretz, y llamas a su arcángel Sandalfón y al coro de Ángeles Ashim. Finalmente, vibras el nombre del templo, Malkuth.

Desde las nubes de incienso en el Este, aparece Sandalfón. Le saludas con el Signo del Entrante, y ella responde con el Signo del Silencio. Ella dice: "Has entrado en el Reino de Malkah, la Reina. ¿Qué símbolo traes para definir lo que buscas?" Extiendes la Pirámide de Llama.

Sandalfón te conduce a una puerta en la parte noreste del templo. Frente a la puerta hay un velo hecho del triunfo del tarot del Juicio. El arcángel traza un triángulo de Fuego y el velo se parte y desvanece. La puerta que conduce al Camino 31 está esculpida en ópalo de fuego puro y pintada sobre ella está la letra hebrea, Shin. Dando el Signo de Practicus, luego extiendes el Triángulo Sólido y con él trazas la letra, Shin. La puerta se abre hacia afuera.

---

112 De nuestro libro, Secretos de un Templo de la Golden Dawn.

Tú y tu guía salen al lado escarpado de un acantilado. Apenas puedes distinguir las cumbres de las montañas que parecen elevarse sobre un valle abajo, cuyas sutilezas están ocultas a tu vista. Sandalfón te conduce por un estrecho camino descendente que parece más adecuado para las pezuñas de una cabra montés que para tus pies. Cuando llegas al fondo del valle, es media tarde. El clima es moderado, pero frío. Más adelante, escuchas un alboroto—los sonidos de gente gritando y el bramido de alguna gran bestia. Esta distracción te hace pisar una ortiga urticante, pero ignoras el dolor. Sandalfón hace un gesto para que continúes por el camino sin ella.

Justo más allá de una colina, descubres la fuente de la perturbación. Un grupo de hombres de aspecto primitivo ha acorralado un mamut y lo ha empujado al borde de un pequeño barranco. El enorme animal fue cuidadosamente atrapado por los cazadores que usaron antorchas y fosas cavadas con fuego para maniobrar a la bestia en la dirección que querían hacia el barranco. Ahora, con el enorme animal atrapado, lo matan con lanzas pesadas y piedras. Cuando el mamut está muerto, los cazadores dan grandes gritos de alegría que atraen a más personas a la escena del drama.

Una mujer y un niño pequeño que han venido a ayudar a cortar la carne con cuchillos de piedra te notan parado allí. Confundidos, se acercan. Cuando ven la Pirámide de Llama en tu mano, sonríen y señalan las marcas tatuadas en las palmas de sus manos, que es un triángulo rojo. Esta es la marca de la Tribu. Son el Clan del Fuego.

Con gran eficiencia, el animal es despellejado, desmembrado y llevado a un pueblo cercano. Tú los sigues, y pareces ser aceptado por estas personas y sus formas extrañas y primitivas. El refugio principal del campamento es una enorme cueva, pero unas pocas chozas simples, hechas de hueso y piel de mamut, se encuentran a poca distancia de la entrada de la cueva. Desde uno de estos refugios, una sabia anciana curandera trae una bolsa de ungüentos y hierbas para atender las heridas de algunos de los cazadores. Todo el pueblo, mujeres y niños, jóvenes y ancianos, ayudan con el almacenamiento de la carne y el curado de tiras de piel. Trozos de carne se ensartan para cocinar sobre varios pequeños fuegos alrededor del campamento. Todos tienen hambre por todo el trabajo. Se pasa comida que incluye carne, pan plano, fruta y una bebida picante a todos, incluido tú. En el centro del pueblo, y frente a la entrada de la caverna, arde una gran hoguera. Después de comer, los cazadores son guiados en una ceremonia por un viejo chamán vestido con lana de mamut y un casco tallado en hueso. Realizan una danza sagrada que recrea la caza para agradecer al Espíritu del mamut por dar su vida para alimentar al Clan.La celebración continúa hasta bien entrada la noche. Hay risas alrededor del Fuego, así como conversaciones sobre actos valientes, Espíritus y chismes. El Fuego es la vida del pueblo—les trae comida, calor, seguridad y protección a la tribu. También los une como comunidad humana, distinguiéndolos de los animales en el valle.

Finalmente la festividad termina y sientes el impulso de continuar con tu viaje. Al despedirte, algunos miembros del clan te dan pequeños objetos sagrados: un león tallado en piedra, una punta de lanza y el diente de un oso. Les agradeces y continúas por el Camino 31.

El sol poniente cuelga bajo en el cielo detrás de ti mientras continúas hacia el noreste del valle. La tierra se abre en una amplia meseta arenosa con árboles raquíticos y matorrales desérticos. A lo lejos, ves el contorno de una gran pirámide contra el cielo vespertino. Dos pirámides más pequeñas se alzan a cada lado de la principal. Deseando llegar a la estructura antes del anochecer, aceleras el paso.

Al acercarte a la gran pirámide, su belleza se vuelve evidente. Construida con enormes piedras rojas, muchos jeroglíficos y relieves están tallados en su superficie. En la entrada principal de la pirámide hay dos enormes diosas entronizadas frente a un par de columnas cuyos capiteles terminan en flores de loto talladas. Ambas diosas tienen cabeza de león y cada una sostiene un bastón de loto en una mano y un anj en otra. La diosa de la izquierda lleva una túnica verde, mientras que su gemela está vestida de rojo. Un uraeus se posa sobre los nemes de ambas, coronado por el disco solar. Al acercarte,

las figuras se levantan y bloquean tu camino con sus bastones. Hablan: "No puedes entrar en la Pirámide de la Llama a menos que puedas decirnos nuestros nombres."

"Vosotras sois las diosas hermanas del Oeste y Este." Diriges tu respuesta a la figura vestida de rojo. "Eres Sekhet, señora de la llama, amada de Ptah. Eres el aspecto feroz y ardiente del Fuego, destructora de los enemigos de Ra, que consume a los malvados y a los desequilibrados." Te vuelves hacia la figura verde. "Eres la diosa Bast, el ojo de Ra, cuyo nombre significa "Fuego." Eres el poder del calor del Sol al calentar la Tierra y causar el crecimiento de las plantas y a la producción de semillas."

"¿En qué signos y símbolos venís?" susurran.

De pie en el Signo del Practicus declaras, "En el nombre divino de Elohim Tzabaoth, en el nombre Eloah, y en este símbolo de la Pirámide de la Llama."

Las figuras retroceden. La diosa Bast traza ante ti el sigilo de Leo con su bastón de loto. "En el Signo del León," dice, "eres purificado."

La diosa Sekhet traza la letra Shin ante ti. "En la letra de la Iniciación y del Juicio, eres consagrado. Pasa adelante."

Al entrar en la pirámide, das los Signos de Neófito. Entras en un gran salón con un suelo de baldosas blancas y negras. Dos grandes pilares, uno negro y otro blanco, que parecen los pies de dos diosas dominan el salón. Reconoces esta cámara como el Salón de la Manifestación Dual, el lugar de la Pesada del Alma. Tuviste que pasar por su representación física en la Tierra cuando fuiste iniciado como Neófito. Aquí la ves en su forma astral y original. Las balanzas de la diosa Maat están en el centro del templo—su equilibrio es probado y vigilado por Anubis, con cabeza de chacal. Thoth, el dios sabio con cabeza de ibis, actúa como escriba, listo con estilete y tableta de arcilla para registrar el juicio. Una bestia de aspecto feroz se agazapa amenazante detrás de Thoth—parte hipopótamo, parte leopardo y parte cocodrilo. Cuarenta y dos dioses menores están sentados en silencio a todos los lados de la sala.

Una diosa con un sistro actúa como tu guía—el suave sonido de su instrumento es reconfortante. Con la fuerza de la convicción, das un paso adelante y enfrentas a la asamblea de dioses. Colocas el Tetraedro sobre las balanzas como símbolo de tu corazón y tus aspiraciones espirituales más profundas. La diosa Maat, gobernante de la verdad, coloca su pluma en la balanza también, pesándola contra la pureza de tu corazón. Anubis te interroga con la determinación de un fiscal. Él

te pide que describas todos los símbolos en la sala con detalle. Por suerte, estás familiarizado con estos símbolos por tus estudios, y respondes satisfactoriamente a todas las preguntas.

Los cuarenta y dos dioses menores te interrogan uno tras otro:

"¿Has dado el debido pensamiento al cuerpo que habitas?"
"¿Has hablado injustamente con ira?"
"¿Has sido negligente en el trabajo?"
"¿Has vivido en la Luz?"
"¿Has enfrentado el espejo del Yo?"

Sus preguntas son difíciles, pero respondes a todas con la verdad y lo mejor que puedes. Al final de su interrogatorio, estás cansado, pero aliviado, como si la confesión negativa hubiera descargado tu Alma. Thoth te hace señas para que avances y te hace una última pregunta. "¿Quién es Aquel cuyos Pilares son de llama, cuyas paredes de Uraei vivientes, y las llamas de cuya casa son corrientes de Agua?"

"¡Osiris!" respondes.

El dios registra tu respuesta con aprobación. "Pasa, lo sabes," es su respuesta. El dios con cabeza de halcón Horus, que ha presenciado todo el procedimiento, toma tu mano y te guía más allá de la Bestia Devoradora, hacia un santuario en la parte oriental de la sala. Te instruye para que te arrodilles ante un altar frente al santuario. Allí, sobre el estrado, el dios Osiris está entronizado. Lleva la alta corona blanca del Sur flanqueada por dos plumas. De su barbilla cuelga la barba real de autoridad y juicio, y sostiene el Azote de la Severidad, el Cetro de la Misericordia y la Vara del Fénix. Los Hijos de Horus están a sus pies y las diosas de los dos pilares, Isis y Neftis, están detrás de él.

Sobre el altar ante el dios, colocas el diente de oso y la punta de l anza del clan como ofrenda al dios del Juicio. Él extiende la mano y toca la corona de tu cabeza con la Vara del Fénix. El dios habla: "Tu carne será d el Infinito, y tu bebida del Infinito. Puedes acudir a los banquetes iniciático s en la Tierra, porque has vencido."

Una diosa con cabeza de león, Tharpesh, te invita a levantarte y seguirla. Ella te conduce a una cámara donde se encuentra una estatua de Ptah, el dios creador, con u n cuchillo de hierro en una mano y un martillo en la otra. Ptah, el más grande de los a ntiguos dioses, es conocido como el arquitecto del universo y el patrón de los artesanos, herreros y trabajadores. Junto a la estatua hay un portal triangular cuyos bordes están rodeados de llamas. La diosa hace un gesto para que entres al portal. Haciendo el Signo del Practicus, lo haces.

El calor de las llamas te rodea por completo. Ya no parece que estés caminando hacia adelante. En cambio, estás ascendiendo, como humo. Sudas por la ráfaga caliente de Aire. Tu túnica negra se incinera, pero no sientes dolor mientras este bautismo de Fuego continúa. No hay miedo, solo el deseo de elevarte como un fénix hacia un nuevo estado de ser a través del poder iniciador del Fuego. Se escuchan los sonidos de una trompeta en algún lugar por encima de ti.

De repente, las llamas rugientes te impulsan hacia arriba a través de una abertura cuadrada en las rocas que están arriba. No hay tiempo para reaccionar. Desnudo, asciendes para encontrarte parado hasta las piernas en una tumba de piedra negra que sobresale de la Tierra desnuda. Frente a ti hay un lago fresco y apacible cubierto por una capa de niebla y vapor. Sobre la niebla hay una

visión verdaderamente gloriosa. El Arcángel del Fuego, Miguel, rodeado por una bola de fueg o de llamas rojas, naranjas y verdes. Sus alas son translúcidas y etéreas, formadas por vapor es al rojo blanco en el centro de la llama. Hilos de Fuego recorren su piel desnuda, sin pert urbar ni un solo cabello. El disco dorado del Sol se posa sobre su corona de cabello oscuro, y sopla una larga nota de convocatoria en una trompeta de la que cuelga un estandarte bl anco con una cruz roja central. Detrás de la figura hay un arcoíris formado por criaturas vivi entes. Los Serafines, serpientes ígneas, resplandecen en un torrente ardiente dentro del arco de la promesa. Todo el horizonte más allá de esta visión está encendido con Yods ardientes. En el punto donde las llamas se encuentran con las Aguas del lago, se forman grandes nu bes de vapor.

Como si esta visión no fuera suficiente, notas un movimiento a tu izquierda. Una figura masculina morena se eleva desde la Tierra oscura en un halo de Fuego. Este es Samael, gobernante del Fuego volcánico que emerge del vientre de la Tierra. A tu derecha, una figura femenina surge de las Aguas. Ella es Anael, gobernante de la Luz astral. Su gemela etérica se eleva a su lado. Te das cuenta de que estás en presencia de los tres poderes vivos del Fuego: Solar, Volcánico y Astral—las tres lenguas de llama. Dentro de ti está el Fuego Oculto, esperando ser encendido por una chispa. Instintivamente, levantas los brazos en la Señal de Theoricus y el Elemento del Redentor. Al hacerlo, tres Yods ígneos desde la corona de Miguel se unen, formando una letra Shin llameante, que desciende. Es absorbida en el centro de tu corazón. Se forma otra letra Shin que flota sobre la cima de tu cabeza donde se vuelve de un blanco brillante. Una sensación de calma y alegría te invade. Realmente sientes que te has convertido en parte de algo que es mayor que tú mismo. Desde este día en adelante, te esforzarás por ser más que humano, y ascenderás de las cenizas de tu antiguo yo.

Una adoración escapa de tus labios: "¡No hay parte de mí que no sea de dioses!"

Después de un momento de contemplación, agradeces en silencio a los seres de llama. Girando, sales de la tumba y te sorprende ver el rostro sonriente de Sandalfón. Ella lleva una túnica negra de terciopelo para reemplazar la que sacrificaste en el Camin o del Fuego. Con ternura, te ayuda a ponértela.

El regreso es rápido. Ahora es de mañana, y el sol naciente forma un magnífico telón de fondo para las tres pirámides en el desierto. En el valle, en las estribaciones de la montaña, el Clan del Fuego apenas comienza a despertar. Humo se eleva desde muchas fogatas para cocinar.

El camino traicionero que conduce por el costado del acantilado es el mismo, pero tu aventura te ha dejado tan ágil como una cabra alpina. Sin esfuerzo, pronto estás frente a la puerta de ópalo en el templo de Malkuth. Una vez dentro, Sandalfón sella el portal.

De pie junto a la llama del altar, te sientes totalmente rejuvenecido. De hecho, t e sientes tan fortalecido que estás dispuesto a lanzarte de cabeza hacia el Camino 30. S andalfón te persuade de lo contrario. Despidiéndote, saludas con la Señal del Neófito. Ella a su vez responde con la Señal correspondiente.

En este punto, trae tu cuerpo astral de vuelta al templo físico que te rodea. No te apresures.

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita.

Di: "Ahora declaro el templo debidamente cerrado."

El 30º Camino de Resh

El Trigésimo Camino de Resh se llama la Inteligencia Colectora, porque de él los astrólogos deducen el juicio de las estrellas, de los signos celestiales y las perfecciones de su ciencia según las reglas de sus resoluciones. Por lo tanto, es el reflejo de la esfera del Sol y el camino que conecta Yesod con Hod, Fundación con Esplendor.

Este camino, que conecta la esfera de Yesod con la de Hod, se describe como la "Inteligencia Colectora" porque gobierna muchos factores integrales en la conformación de la personalidad individual—específicamente, los signos del Zodíaco, que son recipientes de la influencia planetaria. El signo solar de una persona es central tanto para sus encarnaciones presentes como pasadas. El 30º Camino significa una recopilación de conocimiento en todos los niveles. En este camino, las partes "recogidas" de la personalidad del estudiante reciben una infusión de las cualidades intelectuales del Sol, de calidez y luz. Aquí el estudiante también comienza a percibir las fuerzas superiores que han formado su propia personalidad.

El 30º Camino conecta Yesod, la base astral detrás de todas las formas materializadas, con Hod, el asiento del intelecto. También es el primer camino del triángulo astral (la personalidad) que el aspirante enfrenta al escalar el Árbol. Este camino es el conductor del proceso de pensamiento o energía intelectual. Resh, la letra hebrea asignada a esta carta, significa "cabeza", lo que revela aún más su función como la "Inteligencia Colectora", recopilando y ensamblando información y experiencias que la personalidad puede usar en su búsqueda de conocimiento superior. En este camino, el iniciado intenta reconciliar su mente espiritual con sus instintos animales primarios. Es así el primer camino de muchos que trata sobre la equilibración—el peso y balance de la información "recogida".

La 19ª Llave del Sol está atribuida a este camino. El título mágico de esta carta es "El Señor del Fuego del Mundo". Las imágenes y símbolos asociados con esta carta incluyen: un gran Sol, dos niños jugando en el agua y en la tierra, una cerca de piedra y dos grupos de siete Yods hebreos.

El Sol es el centro de nuestro mundo y el dador de luz y calor al planeta. Sin embargo, demasiado sol (como demasiado intelecto sin emoción) es dañino y puede quemar la Tierra, creando desiertos. Esto señala la importancia del equilibrio en este camino. El Sol visto en la 19ª Llave tiene cabeza y rostro (Resh) pero sin boca, lo que significa que la humanidad, a pesar de todos sus logros intelectuales, no puede comunicarse con el Ser Divino a través del habla humana. El lenguaje es demasiado inadecuado para

incluso describir una verdadera experiencia espiritual. Al comunicarse con la Mente Sup erior, no se necesitan palabras; de hecho, son obsoletas en tales circunstancias.

El muro de piedras que rodea a los dos niños es el círculo del Zodíaco. Es un muro de conocimiento que actúa como límite, manteniendo a los niños dentro del jardín porque no saben cómo desbloquear sus secretos. Una vez que aprenden este conocimiento, son libres de escalar el muro. Este conocimiento, usado sabia y correctamente, puede permitir a los niños saltar sin esfuerzo sobre el muro. Usado de manera incorrecta, las piedras del muro pueden caer estrepitosamente sobre sus cabezas.☒

UN VIAJE EN EL CAMINO 30 DE RESH113

Para este ritual, el Practicus necesitará la túnica, nemyss, sandalias rojas, la Cruz Griega y la Varita Exterior de Doble Poder. El templo debe disponerse como en la Segunda P arte del grado 3-8. Sobre el altar debe estar el Arcano Mayor del Tarot El Sol. Un luga r cómodo para sentarse y meditar debe disponerse al Oeste de los pilares.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la varita, realiza el Ritual Menor de Destier ro del Pentagrama.

Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la Varita de Doble Poder, traza una letra grande Resh sobre la carta del Tarot. Visualízala en naranja. Entona el nombre de la letra tres veces. Da los Signos de Neófito hacia la carta. Deja la varita a un lado y toma la Cruz Griega en tu mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela, considera todo su significado y simbolismo. Da el Signo del Practicus. En este momento puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del entorno de la habitación. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth, mientras comienza el viaje:

Astralmente, das el Signo del Zelator. El ahora familiar templo de Malkuth se formula a tu alrededor. La llama central arde brillantemente con una pasión renova da sobre el altar central.

Como antes, entonas los nombres que convocan a los habitantes de este templo, Adonai ha-Aretz, Sandalphon, Ashim, y finalmente, Malkuth. Sandalphon aparece como

113 De nuestro libro, Secretos de un Templo de la Golden Dawn.

en tus viajes anteriores y intercambias los Signos habituales. Esta vez levantas la Cruz Solar para que el Arcángel la vea. Ella te lleva rápidamente a través del portal de Tau directamente al Este del templo. En poco tiempo estás en la entrada del templo de Yesod. Entras sin Sandalphon, dando los Signos de Neófito.

Nueve muros forman la cámara interior, que es de un rico color violeta. La figura de un eneágono o polígono de nueve lados adorna el suelo. En cada una de las nueve esquinas de la habitación, cuelga un brasero de incienso, perfumando el ambiente con olor a jazmín. Alrededor del techo están representadas las diversas fases de la luna incrustadas con cuarzo y ébano. El altar central está rodeado por cuatro grandes estatuas, cada una con cuatro caras: la de un hombre, un león, un águila y un toro. El altar en sí está hecho de plata y cubierto con un paño de terciopelo índigo. La llama del templo arde en un cuenco de plata sostenido por tres lunas crecientes.

La sensación de este templo es bastante diferente a la de Malkuth. No se evocan aquí sensaciones de seguridad o solidez. Todo tiene una cualidad etérea. Casi sientes que tu mano pasaría a través de las estatuas querúbicas si intentaras tocarlas. También hay una sensación de excitación similar a la conciencia sexual. Este templo es la morada del poder serpentino o kundalini. Puedes sentir su poder hormigueando ciertos nervios a lo largo de tu columna vertebral, ligeramente agitado por tu entrada en Yesod.

Con una sensación de exaltación, vibras el nombre divino de esta esfera, Shaddai El Chai. Luego invocas al Arcángel Gabriel para que te guíe, y al orden de Ángeles conocido como los Querubines. Finalmente, entonas el nombre del templo mismo, Yesod.

Desde las nieblas de jazmín, el Arcángel comienza a tomar forma. Adoptando una forma material ante ti, Gabriel está vestido con túnicas violetas adornadas con amarillo. Sus rasgos son impresionantes: un rostro ovalado y fino enmarcado por cabello castaño oscuro hasta los hombros. Sus ojos verdes son grandes y sensuales. Las alas que salen de sus hombros son muy grandes y blancas. De alguna manera, tienes la sensación de que Gabriel podría haber aparecido igualmente como una hermosa joven, tan delicada y ligera es su apariencia. Él habla:

"Contempla a tu alrededor, la Visión de la Maquinaria del Universo. Has entrado en la Casa del Tesoro de las Imágenes y en la esfera de Maya, la Ilusión. ¿Por qué Signo has entrado en el Espejo del Cosmos?"

Respondes dando el Signo del Theoricus.

"¿Por qué has venido a la casa del Todopoderoso Viviente?" pregunta. Levantas la Cruz Solar griega.

Satisfecho, Gabriel te lleva al altar central donde te unge con un aceite perfumado y señala un par de sandalias de cuero violeta en el suelo frente al altar. Te instruye a usar estas sandalias en cada camino que salga de la esfera de Yesod, para que siempre puedas pisar sobre una base firme en tus viajes. Luego, el Arcángel te lleva a una cortina en el noreste donde está representada la carta del Tarot El Sol. Traza el sigilo de Sol y el velo se abre, revelando una puerta tallada en crisólito. En la puerta está la letra hebrea Resh en naranja. Al avanzar, levantas la Cruz Solar y con ella trazas la letra Resh. La puerta se abre y tú y tu guía comienzan el Camino 30.

Es mediodía y el sol está en su cenit sobre tu cabeza. El suelo por el que caminas es rico y fértil, tierra negra perfecta para la mayoría de la vegetación. Abundan el heliotropo y los girasoles. Bosques de laureles cubren las suaves colinas. Un arroyo fresco, lleno de peces, serpentea a lo largo del camino. Mariposas se persiguen de flor en flor, haciéndote preguntarte si existe algún lugar en la Tierra más perfecto que este.

Gabriel marca un ritmo constante que abarca mucho terreno. Finalmente, llegas a un claro donde está a punto de desarrollarse un drama. El dios Sol, Ra, está sentado en el suelo sujetándose el talón sangrante de su pie. Una víbora mortal, atrapada en el acto, se desliza lejos de la escena del crimen. El dios está furioso de dolor; su bramido asusta a todas las criaturas que están al alcance de su oído. A medida que el veneno comienza a hacer efecto, el color se desvanece del rostro y las extremidades de la deidad. El disco solar en su tocado se apaga. Gritando contra su muerte inminente, Ra llama a Isis para que cure su herida. La gran diosa aparece rápidamente, pues fue ella quien creó a la serpiente venenosa, formando a la criatura con polvo y la propia saliva de Ra. Isis es compasiva pero firme. No curará a Ra hasta que él le revele su nombre más oculto. El dios se muestra reacio a hacerlo, porque eso significaría que Isis tendría poder sobre él. Ra es orgulloso y terco. Finalmente, cuando los dedos de la muerte comienzan a arrebatarle la vida, susurra su nombre secreto a ella.

La gran Isis, experta en las artes de la magia, pronuncia entonces las Palabras de Poder que le enseñó Thoth. Tan pronto como se pronuncian las palabras, el veneno es expulsado del cuerpo de Ra, y el color de la vida vuelve a él. Con la ayuda del de cabeza de ibis, Isis ahora posee las palabras de poder así como el conocimiento de cómo pronunciarlas y vibrarlas. En este enfrentamiento, el gran dios Sol ha sido superado por la dama de la luna mediante el intelecto.

Gabriel hace un gesto indicando que es hora de continuar. Sigues por el Camino de Resh hasta que finalmente llegas a una gran ciudad de edificios de piedra brillante al borde del mar. En un acantilado de 400 pies que domina el océano se encuentra una de las Siete Maravillas del Mundo, el gran faro de piedra, el faro de 100 pies de altura que guía a los barcos hacia el puerto de Alejandría, la gran ciudad cosmopolita que es el ápice del conocimiento y la educación en el mundo antiguo.

La ciudad fue construida según un diseño geométrico estricto, con edificios públicos de mármol, un enorme gimnasio e incluso una colina artificial dedicada al dios Pan. Caminando por la calle principal de la ciudad, que tiene más de 3 millas de largo y 100 pies de ancho, te impresiona la gente y su cultura, que no es ni griega ni egipcia, sino que contiene lo mejor de ambas. En el centro de la ciudad hay una plaza dominada por dos edificios contiguos, grandes estructuras columnadas situadas en lo alto de escalones de mármol. Tú y tu guía entran en el primer edificio, el museo de Alejandría fundado por Ptolomeo. Es la primera universidad e instituto científico de la historia.

Hay muchas cámaras para explorar. En una sala, la disección de cuerpos proporciona estudios anatómicos para un grupo que aprende el arte de la medicina. Otras salas están reservadas para colecciones zoológicas y botánicas. Pasas por una cámara donde el matemático helenístico Euclides está enseñando sus axiomas de geometría a varios estudiantes. En otra sala, el astrónomo Aristarco está exponiendo

la conclusión de que el sol, no la Tierra, es el centro de nuestro universo. Hay muchas salas de estudio para artistas, científicos y artesanos.

Luego Gabriel te conduce a la enorme biblioteca donde un número incontable de rollos y tabletas de arcilla, piedra e incluso tabletas de cera con escritura están cuidadosamente almacenados y estudiados por historiadores, poetas, astrónomos y eruditos de todo el mundo antiguo. Fue aquí donde la escritura se dividió por primera vez en "libros", determinados por la longitud del papiro. Una estatua de bronce de Hermes se encuentra en el centro del gran salón. El techo está cubierto por un fresco circular que representa una reproducción del famoso Zodíaco de Dendera. Hay muchas mesas donde los intelectuales de Alejandría están ocupados copiando manuscritos de literatura griega. Uno de los libros que ves sobre una mesa es la Syntaxis de Ptolomeo, un antiguo libro de mapas que explica cuidadosamente los movimientos del Sol, la Luna y los planetas, dando una latitud y longitud celeste para cada uno de ellos. La Tabla Esmeralda, y el Divino Pymander, así como las otras cuarenta obras de Hermes Trismegisto, se pueden encontrar aquí.

Tu guía te conduce a través de un laberinto de libros hasta una cámara profunda dentro de las paredes de la biblioteca. En este punto Gabriel te dice que continúes sin él. La puerta que da a la cámara está custodiada por una figura sentada completamente cubierta de pies a cabeza con una capa vieja y poco impresionante. Una mano envejecida que sobresale de la túnica garra un bastón adornado con serpientes talladas. Otra mano se levanta para impedirte entrar. "¿Con qué signos y símbolos vienes?" croa la figura.

Respondes dando el Signo del Practicus. "En el nombre divino de Elohim Tzabaoth, en la palabra Eloah y en este símbolo de la Cruz Solar Griega que se refiere al sol en los doce signos del Zodíaco."

"No puedes entrar en el templo del Logos a menos que puedas decirme mi nombre." responde la figura.

Tú eres Tahutí, Señor de las palabras divinas. Thoth, el contador auto-creado de las estrellas y medidor de la Tierra eres Tú. Hermes, el Dios Tres Veces Grande de la escritura, la ciencia y la magia.

La capa y la ilusión de la edad son repentinamente dejadas de lado para revelar al dios del conocimiento en su persona griega con casco alado y sandalias. Su piel es de bronce y sus ojos juveniles brillan con picardía. Parece encantado con la rapidez de tu respuesta, pero su única reacción es hacer el Signo del Silencio mientras abre la puerta para ti. Sales al brillante sol.

Ante ti hay una colina con un muro de piedra en su cima. El montículo está dividido en dos mitades, un lado de Tierra y otro de Agua—los dos elementos receptivos. Las piedras que componen el muro están talladas con varios sigilos zodiacales y astrológicos. Un par de niños juegan alegremente en la colina. El niño pequeño tropieza en la hierba mientras la niña lo salpica con Agua. En el cielo sobre ellos está el sol, un enorme y brillante disco naranja. Está rodeado por 12 rayos, la mitad ondulados y femeninos y la otra mitad salientes y masculinos. Siete Yods hebreos cayendo de ambos lados del disco contienen en su interior los sigilos de los Planetas de los antiguos. En el centro del sol se sugieren los rasgos de un rostro, pero sin boca. La cabeza de este ser Solar despierta en ti sentimientos de conciencia y reconocimiento. Sabes que el semblante ante ti es el emisario

de una Mente Superior, mayor que cualquier cosa que hayas encontrado hasta ahora. Anhelando la oportunidad de conversar con esta conciencia superior, haces el Signo de l Practicus, la copa receptiva.

Un Yod blanco comienza a formarse donde estaría la boca Solar. Flota hacia ti y es absorbido en la corona de tu cabeza. Se establece el primer vínculo de comunic ación interna entre tú y el maestro divino. Es un sentimiento cálido y amoroso de espi ritualidad que simplemente no puedes describir. Ninguna palabra le hace justicia. Ning ún humano puede relatarlo adecuadamente a otro. Ninguna lengua puede poseerlo.

Saludas con el Signo del Silencio y un gesto de agradecimiento. Antes de dejar esta escena idílica, te detienes a jugar un momento al pilla-pilla con los ni ños, quienes corren riendo hacia el Agua, salpicándote. Al girarte, ves a Gabriel, divertido por tu comportamiento. Es hora de regresar.

El sol de media tarde está caliente durante la caminata de regreso, y agradeces que Gabriel haya venido a buscarte cuando lo hizo, antes de que terminaras con una quemadura d esagradable. Algunos huesos de animales blanqueados al lado del camino testifican la potencial destructividad de la energía Solar si no es equilibrada por el clima fresco y la lluvia.

Pronto estás en el templo de Yesod donde devuelves las sandalias violetas al pie del altar. El aire fresco de la cámara es refrescante después de un viaje tan caluroso. El Arcángel entonces te guía de regreso al templo de Malkuth. Sandalfó n cierra el portal tras de ti. Ella va a la fuente en el Oeste y regresa con un cáliz de madera con Agua para que bebas. Finalmente, despidiéndote, saludas con el Si gno del Neófito. Ella a su vez hace el Signo del Silencio.

En este punto trae tu cuerpo astral de vuelta al templo físico que te rodea. No te a presures.

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita.

Di: "Ahora declaro el templo debidamente cerrado."

UNA INVOCACIÓN AL ELEMENTO AGUA

Para el grado de Práctico

Para este ritual, el Práctico necesitará una túnica negra del Orden Exterior, un nemyss a ray as negras y blancas, y la Varita Exterior de Doble Poder. Sobre el altar debe haber una vel a azul, una copa de vino y uno o más de los emblemas talismánicos mencionados anterior mente en la página 441. El templo debe estar dispuesto de acuerdo con el Salón del Práctic o (como en la parte final de la ceremonia de iniciación).

Relájese por unos momentos y realice la Respiración Cuádruple.

Ve al noreste y di: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Con el extremo negro de la Varita Exterior de Doble Poder, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

> (Di la siguiente invocación:) Por lo tanto, primero el Sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe rociar con las Aguas Lustrales del mar ruidoso y resonante.

Ve al este. Con el extremo blanco de la varita, traza el pentagrama menor in vocador. Clava la varita a través del centro de la figura y vibra, "¡EHEIEH!" Tra za esta misma figura e entona el mismo nombre en los cuatro cuartos, yend o de este a sur, oeste y norte. Regresa al este. Di:

> En el Nombre Divino ELOHIM TZABAOTH, abro este templo en el Elem ento Agua. ¡Que el Arcángel GABRIEL mire con favor esta ceremonia! ¡ Que el Ángel TALIAHAD y el gobernante THARSIS también estén presen tes! He obtenido admisión a este templo a través de la Insignia de la Copa de Stolistes. ¡Escúchame! Soy quien ha recibido el Título Místico d e Monocris de Astris y el símbolo de MAIM. Como Unicornio de las Est rellas invoco los poderes del Agua para que sean testigos de mi esfue rzo espiritual. Concédeme el conocimiento del Elemento Agua y del Rei no Creativo, para que pueda obtener un Mayor Entendimiento de las Cosas Ocultas y así avanzar en la Gran Obra.

Circunvala el templo tres veces, saludando con los Signos del Neófito al pa sar por el este.

Ve al Oeste y mira hacia el Este. Da la Adoración al Señor del Universo:

> ¡Santo eres Tú, Señor del Universo!
> ¡Santo eres Tú, a quien la Naturaleza no ha formado!
> ¡Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso!
> ¡Señor de la Luz y de la Oscuridad!

Ve al Oeste y da el Signo del Practicus. Recita la Oración de las Ondinas:

> Terrible Rey del Mar, Tú que sostienes las Llaves de las Cataratas del Ci elo, y que encierras las Aguas subterráneas en las cavernosas hendidur as de la Tierra. Rey del Diluvio y de las Lluvias de Primavera. Tú que a bres las fuentes de los ríos y de las fuentes; Tú que ordenas a la hum edad que es, por así decirlo, la Sangre de la Tierra, convertirse en la s avia de las plantas. Te adoramos y te invocamos. Háblanos, criaturas M óviles y cambiantes, en las Grandes Tempestades, y temblaremos ante Ti. Háblanos también en el murmullo de las Aguas límpidas, y deseare mos Tu amor.

¡Oh Inmensidad! Donde todos los ríos del Ser buscan perderse y se renueva n siempre en Ti! ¡Oh Océano de Perfección Infinita! ¡Oh Altura que te reflejas en la Profundidad! ¡Oh Profundidad que te exaltas hacia la Altura! Llévanos a la verdadera vida, a través de la inteligencia, a través del amor! Llévanos a la inmortalidad mediante el sacrificio, para que un día podamos ser dignos de ofrecerte, el Agua, la Sangre y las Lágrimas, para la Remisión de los Pecad os! Amén.

Da el Signo del Practicus. Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la varita, traza el pentagrama menor invocador sobre la copa de vino. Coloca la Varita de Doble Poder a un lado.

Bebe el vino. Mientras participas del Elemento, medita sobre el emblema talismánico que has elegido. Tómate todo el tiempo que necesites para la meditación.

Realiza la Circunvalación Inversa. Ve al Este y di:

Ahora libero a cualquier Espíritu que haya sido aprisionado por esta ceremonia. Partid en paz hacia vuestros hogares y moradas. ¡Id con las bendiciones de ELOHIM TZABAOTH!

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita.

Di: Ahora declaro este templo debidamente cerrado.

Lecturas sugeridas

El Nuevo Tarot Ritual Golden Dawn (Libro) por Chic Cicero y Sandra Tabatha Cicero (Nota: Escribe un informe sobre el libro. Trata de encontrar percepciones personales sobre cada carta del Tarot.)

El Nuevo Tarot Ritual de la Aurora Dorada (Baraja) por Sandra Tabatha Cicero

Arquetipos en el Árbol de la Vida por Madonna Compton
(Nota: Realice las meditaciones y ejercicios sugeridos en este libro y mantenga un registro escrito de sus experiencias con ellos.)

Los Oráculos Caldeos por Julianus, traducido por Thomas Stanley
(Nota: Escriba un informe sobre el libro. Examine en particular los pasajes que se encuentran en la Ceremonia Practicus. También explore cómo el esquema caldeo del universo es similar al esquema cabalístico del universo.)

Papiros Mágicos Griegos en Traducción editado por Hans Dieter Betz
(Esta es una colección de rituales que datan del siglo II al V d.C. Son los rituales existentes más cercanos que paralelamente describen los ritos mencionados en los Oráculos Caldeos.)

Adivinación en los Papiros Mágicos Griego-Egipcios por M. Isidora Forrest, publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.
(Nota: Realice el ritual de adivinación sugerido en el artículo y escriba un informe sobre su experiencia y resultados.)

Magia Egipcia por E.A. Wallis Budge
(Nota: Escriba un informe sobre el libro. Contraste y compare la magia egipcia "Alta" con las formas "Bajas" de la magia egipcia. También examine los paralelismos entre la magia egipcia y la que se describe en los Oráculos Caldeos o los Papiros Mágicos Griegos.)

La Cruz de Rosa y la Diosa por Gareth Knight
(Contiene una buena explicación moderna de los misterios de Isis según Apuleyo.)

Enciclopedia Cabalística de Godwin por David Godwin
(Un libro de referencia confiable para la Gematría que también contiene buena información cabalística general.)

El Héroe Interior: Seis Arquetipos por los que Vivimos por Carol Pearson

La Búsqueda Simbólica: Conceptos Básicos de la Psicología Analítica por Edward C. Whitmont

Lo que Podemos Ser por Piero Ferrucci

Algunas sugerencias finales

- Obtenga una copia en blanco y negro tamaño 8.5 x 11 de la carta del Tarot del Juicio y píntela, o dibuje su propia versión de la carta. Obtenga una copia en blanco y negro tamaño 8.5 x 11 de la carta del Tarot del Sol y píntela, o dibuje su propia versión de la carta. Tome una baraja de Tarot y coloque cada carta frente a usted en la forma del Árbol de la Vida con las cartas Menores en las posiciones de las Sephiroth y los Arcanos Mayores en su lugar adecuado como caminos conectores. Haga esto varias veces hasta que se vuelva algo natural para usted. Estudie sus relaciones.

- Haga dibujos a color de los Tres Kabiri así como un boceto de Kasmillos el candidato. Diseñe su propia meditación para incorporar estas figuras.

- Crea numerosos sigilos a partir del Qameoth utilizando las listas de Nombres divinos y planetarios proporcionadas en el Capítulo Dos.
- Crea varios ejemplos de Temurah y Notariqon como se explica en este capítulo.
- Durante el transcurso de una semana, da un paseo diario y trata de enfocarte en encontrar formas geométricas cuando aparezcan en tu entorno.
- Dibuja tu impresión personal de una ondina.
- Practica la adivinación mediante la Hidromancia. (Consulta la introducción de The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.)
- Realiza observaciones periódicas del planeta Mercurio (tanto a la madrugada como al anochecer). También toma nota de en qué Signo Zodiacal se encuentra el planeta.
- Toma nota de dónde cae Mercurio en tu propia carta Zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afecta la posición de Mercurio en tu carta natal.
- Toma nota de cualquier planeta que se encuentre en Signos de Agua en tu propia carta Zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afectan.
- Prepara tu propia mezcla de aceites perfumados, baños de hierbas, tintas mágicas o tés de hierbas para la Sephirah de Mercurio, utilizando tu ingenio y el libro de referencia The Complete Book of Incense, Oils and Brews de Scot Cunningham.
- Prepara tu propia mezcla personal de aceites, baños de hierbas, tintas mágicas o tés de hierbas basada en tu Signo Zodiacal, afiliación elemental y otra información o preferencias personales. Utiliza el libro de referencia mencionado arriba.
- Examina las diversas cartas del Tarot y trata de crear nuevas palabras y frases que describan las cualidades y/o significados de cada carta individual. Estas interpretaciones pueden ser altamente personalizadas o quizás reflejar alguna prosa o poesía significativa.
- Realice paseos periódicos por la naturaleza que lo acerquen a un cuerpo de agua (océano, lago o río). Medite sobre la importancia del Elemento Agua para todos los aspectos de la Vida en este planeta.
- Descubra cómo puede involucrarse personalmente en la limpieza del ecosistema acuático y la protección de los humedales.

Exámenes

(Las respuestas de todos los exámenes se encuentran al final de este libro.)

PRUEBA 0 (El Ritual)

1. ¿Cuál es la Gran Palabra del grado de Práctico?
2. ¿Cuál es el Número Místico del grado de Práctico?
3. ¿Cuál es la contraseña del grado de Práctico derivada del Número Místico?
4. ¿Cuál es la batería de golpes atribuida al grado de Práctico?
5. ¿Cuál es el agarre del grado de Práctico?
6. ¿Cuál es la señal del grado de Práctico?
7. ¿Cuál es el símbolo elemental otorgado al Práctico?
8. Enumere el nombre del Elemento atribuido a este grado (en inglés y en hebreo).
9. ¿Qué dirección está asociada con este Elemento?
10. ¿Cuál es el Título Místico conferido a un Practicus?
11. ¿Qué significa el Título Místico?
12. ¿Qué Sephirah está asociada con este grado?
13. Enumere el Nombre Divino (Atzilútico) de esta Sephirá.
14. Nombre al Gran Arcángel del Elemento de este grado.
15. Nombre la Señal Querúbica de este Elemento.
16. ¿Cuáles son los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios que llevan los Estandart es Enocianos del Cuarto?
17. Nombre al Gran Rey Enociano del Cuarto.
18. ¿Cómo están dispuestos la cruz y el triángulo sobre el altar?
19. ¿Qué simboliza la disposición de la cruz y el triángulo?
20. ¿Qué significa "3 = 8"?
21. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al Camino 31?
22. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al Camino 30?
23. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al templo de la 8ª Sephirá de Hod?
24. ¿La Insignia de Admisión es idéntica al lamen de qué oficial?
25. Las secciones distintas de un ritual se llaman "puntos". Cada ritual de grado tiene al menos tres puntos: una apertura, un cierre y al menos un punto medio entre la apertura y el cierre. ¿Cuántos puntos medios hay en el Ritual Practicus?
26. Describa brevemente qué sucede en cada uno de los puntos medios de est e ritual. 27. Durante el juramento Practicus, ¿qué gesto hace el candidato al jurar su juramento a los Poderes del Elemento?
28. Enumere los nombres de los Kabiri que encuentra el candidato en este ritual.
29. ¿Cuál es el nombre del Kabir en el Suroeste? ¿Qué tipo de Fuego está asociado con esta figura? ¿Qué tipo de energía Solar está asociada con esta figura?

30. ¿Cuál es el nombre del Kabir en el Este? ¿Qué tipo de Fuego está asociado con esta figura? ¿Qué tipo de energía Solar está asociada con esta figura?
31. ¿Cuál es el nombre del Kabir en el Noroeste? ¿Qué tipo de Fuego está asociado con esta figura? ¿Qué tipo de energía Solar está asociada con esta figura?
32. Describe la 20ª Llave del Tarot.
33. Describe la 19ª Llave del Tarot.
34. Además de las Llaves del Tarot y las Insignias de Admisión, ¿qué diagramas se muestran en este grado?

EXAMEN—SECCIONES 1, 2 y 3 (Insignias de Admisión, Diagramas, Figuras Lineales y Cuadrados Mágicos, Qabalah Literal)

1. Describe la Insignia de Admisión para el Camino 31. ¿Qué representan los varios lados de esta Insignia?
2. Describe la Insignia de Admisión para el Camino 30.
3. ¿Cuál es otro nombre para el Fuego activo?
4. ¿Cuál es otro nombre para el Fuego equilibrado?
5. ¿Cuál es otro nombre para el Fuego pasivo?
6. ¿Cuál es el nombre del Fuego mismo?
7. Describe la insignia de admisión al templo de Hod.
8. ¿Cómo encaja el símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida?
9. ¿Quién es la figura que aparece en la parte superior del diagrama del Jardín del Edén antes de la Caída?
10. ¿Cuál es el nombre del río que fluye desde el Edén Supernal? ¿Qué significa este nombre?
11. ¿Qué es el Río del Aire? ¿En qué Sephirá desemboca?
12. ¿Qué es el Río del Fuego? ¿En qué Sephirá desemboca?
13. ¿Qué es el Río de la Tierra? ¿En qué Sephirá desemboca?
14. ¿Qué es el Río del Agua? ¿En qué Sephirá desemboca?
15. ¿Quién es la figura que sostiene los pilares en el diagrama del Edén? ¿Qué representa?
16. ¿Quién es la figura extendida desde Tiphareth? Sus brazos se extienden desde _____ª _____. ¿Qué representa?
17. ¿Qué simboliza el diagrama del Edén?
18. ¿Cuál es otro nombre para un paralelogramo equilátero?
19. ¿Cómo se llama un óvalo puntiagudo formado por dos círculos que se intersectan?
20. ¿Cuál es la única figura lineal en la que se pueden reducir todas las superficies?
21. Enumere las siete figuras lineales que están asociadas con los siete Planetas.
22. ¿Qué Sephirah está asociada con la cruz dentro del círculo?
23. ¿Qué Sephirah está asociada con el punto dentro del círculo?
24. ¿Qué Sephirah está asociada con el cuadrado dentro del círculo?
25. ¿Qué figura lineal está asociada con los principios alquímicos de la Naturaleza?
26. ¿Qué figura lineal está asociada con el Qlippoth?
27. ¿Qué figura lineal está asociada con las letras YHVH?

28. ¿Qué figura lineal es conocida como el Signo del Microcosmos?
29. ¿Qué figura lineal está asociada con la Madre Supernal AIMA?
30. ¿Qué figura lineal está asociada con los Querubines y la Rueda del Espíritu?
31. ¿Qué figura lineal es conocida como el Signo del Macrocosmos?
32. Verdadero o falso. Un hexagrama significa radiación.
33. Verdadero o falso. Un hexágono significa concentración.
34. ¿Qué figura lineal es un símbolo adecuado para la Isis de la Naturaleza?
35. ¿Qué figura lineal es un símbolo adecuado para las fuerzas positivas y negativas concentradas de los Elementos bajo el nombre YHVH ADONAI?
36. ¿Cuál es el significado de IAHDONAI?
37. ¿Qué figura lineal está asociada con los Planetas y los Nodos Lunares?
38. ¿Qué figura lineal está asociada con Malkuth?
39. ¿Qué figura lineal está asociada con el Zodíaco?
40. ¿A qué se refiere la palabra "Qamea"?
41. ¿De qué palabra latina deriva la palabra "sigilo"? ¿Qué significa esta palabra?
42. ¿De dónde provienen los nombres de las energías planetarias (seres)?
43. El planetario se ve como una fuerza ciega o una fuerza de energía "cruda" sin inteligencia.
44. El planetario _____ es una entidad guía.
45. ¿Qué símbolo está diseñado de tal manera que su línea toca cada número en un cuadrado mágico?
46. ¿Qué número representa el total de cuadrados menores en cualquier fila, columna o línea diagonal central de un Qamea?
47. ¿Qué número representa la suma total de todos los números que aparecen ¿en un Qamea?
48. ¿Qué se utiliza para representar el Qamea en la magia talismánica?
49. ¿Cuál es la fórmula matemática para encontrar la constante mágica?
50. ¿Qué es el cumplido arcano?
51. ¿Cuál es la fórmula matemática para encontrar el complemento arcano de un cuadrado impar?
52. ¿Cuál es la fórmula matemática para encontrar el complemento arcano de un cuadrado par?
53. ¿Cuál es el método para convertir palabras hebreas en sus valores numéricos? ¿Cómo se llaman los valores?
54. ¿Cuál es otro nombre para la Qabalah de los Nueve Recintos?
55. ¿Qué tabla basada en el griego muestra el alfabeto inglés reducido a números?
56. ¿Qué método de la Qábala Literal utiliza acrónimos?
57. ¿Qué método de la Qábala Literal significa "permutación"?
58. ¿Qué método de la Qábala Literal significa "escritor taquigráfico"?
59. ¿Qué método de la Qábala Literal implica transponer una letra con la letra que le sigue?
60. ¿Qué método de la Qábala Literal implica escribir una palabra al revés?

61. ¿Qué método de la Qábala Literal implica doblar el alfabeto hebreo sobre sí mismo para que una mitad pueda ser intercambiada por la otra mitad?

SECCIONES DEL CUESTIONARIO 4, 5, 6 y 7 (Correspondencias de Hod, Agua, Mercurio, los Espíritus Planetarios Olímpicos)

1. ¿Cuál es la traducción al inglés del nombre "Hod"?
2. ¿Cuál es la Imagen Mágica de Hod?
3. ¿Cuál es la experiencia espiritual de Hod?
4. ¿Cuál es la figura lineal asociada con Hod?
5. ¿Cuáles son los símbolos de Hod?
6. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de Hod?
7. ¿Cuál es el nombre divino atzilútico de Hod?
8. ¿Cuál es el nombre del Coro Angélico de Hod?
9. ¿Cuál es el color briático de Hod?
10. ¿A qué parte de la anatomía humana corresponde Hod?
11. ¿A qué Casa de Assiah se atribuye Hod?
12. Nombre las cartas del Tarot asociadas con Hod.
13. ¿Cuál es la virtud asociada con Hod?
14. ¿Cuál es el Vicio asociado con Hod?
15. ¿Cuál es el nombre hebreo del Agua? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
16. ¿Cuál es el Nombre Divino Exterior del Agua en hebreo? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
17. ¿Cuál es el nombre hebreo del Punto Cardinal Oeste? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
18. ¿Cuál es el nombre del Arcángel del Agua? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
19. ¿Cuál es el nombre del Ángel del Agua? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
20. ¿Cuál es el nombre del Gobernante del Agua? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
21. ¿Cuál es el nombre del Rey del Agua?
22. ¿Cuál es el nombre de la Orden de Elementales asociada con el Agua?
23. ¿Cuál es el nombre de la deidad asirio-babilónica asociada con el océano primordial de agua dulce?
24. ¿Cuál es el nombre de la deidad asirio-babilónica asociada con el mar tumultuoso y salado?
25. ¿Qué deidad sumeria tiene un nombre que significa "mar"?
26. ¿Cuál es el nombre de la deidad asirio-babilónica que significa "casa del Agua"? ¿Cuál es el nombre sumerio de este dios?
27. Nombre de la deidad asirio-babilónica cuyo culto incluía una procesión anual de barcos.

28. Nombre de la deidad asirio-babilónica cuyo símbolo era un jarrón que contenía un pez nadando.
29. Nombre de la deidad egipcia del Gran Océano Primordial y el "Padre de los dioses".
30. Nombre de la deidad egipcia del rocío y la lluvia (que también sostiene el cielo).
31. Nombre de la deidad egipcia con cabeza de carnero que vigilaba las fuentes del Nilo.
32. Nombre del dios egipcio del Nilo.
33. Nombra al dios griego que era "Señor del Mar" y hermano de Zeus.
34. Nombra a la diosa griega que era la personificación femenina del Mar.
35. Nombra al dios griego del Agua más antiguo.
36. Nombra al titán griego que dio origen a los ríos.
37. Nombra al dios griego que era "el Viejo del Mar" y padre de las ninfas marinas.
38. Nombra al dios griego del mar que es mitad hombre, mitad pez.
39. Nombra al más famoso de los dioses griegos de los ríos (a menudo representado como un hombre vigoroso con barba y cuernos).
40. Los dioses griegos del Agua a menudo tenían el don de. _____.
41. Nombra al Señor celta del Mar que proveía alimento a los dioses.
42. Nombra al gigante teutónico cuya fuente estaba cerca de las raíces del fresno, Yggdrasil.
43. Nombra a la diosa teutónica que ahogaba a los marineros solo para recompensarlos en la otra vida.
44. Nombra a las Ondinas Teutónicas.
45. Se dice que Mercurio rige el período de la vida dominado por _____ de edades _____ a _____.
46. ¿Qué parte de la mente humana está gobernada por Mercurio?
47. Describe la energía de Mercurio.
48. Describe el símbolo de Mercurio en el Árbol de la Vida.
49. Enumera algunas de las cosas para las que se utilizan los días y las horas de Mercurio en la magia.
50. ¿Cuál es el nombre hebreo de Mercurio?
51. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de Mercurio?
52. ¿Cuál es el día asociado con Mercurio?
53. ¿Qué is ¿Cuál es el nombre de la Inteligencia Planetaria de Mercurio?
54. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario de Mercurio?
55. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario Olímpico de Mercurio?
56. ¿Con qué metal se asocia Mercurio?
57. Nombra algunas de las piedras preciosas asociadas con Mercurio.
58. Nombra algunos de los árboles asociados con Mercurio.
59. Nombra algunas de las hierbas/plantas asociadas con Mercurio.
60. Nombra algunos de los animales asociados con Mercurio.
61. ¿Qué planeta complementa a Mercurio en el Hexagrama Macrocósmico? Enumera algunas características que comparten estos dos planetas. Enumera algunas deidades asociadas con este planeta complementario.

62. Nombra al Señor sumerio de la magia y los encantamientos.
63. Nombra a la deidad asirio-babilónica que era el escriba divino y dios del Intelecto.
64. Nombra al dios egipcio de la sabiduría, la magia y la ciencia.
65. Nombra a la diosa asirio-babilónica que inventó la escritura.
66. Nombra a la egipcia "Señora de la casa de los libros."
67. Nombra al dios griego de los viajeros y el comercio.
68. Nombra a la diosa mensajera griega.
69. Nombra a la diosa griega de las artes, la industria y la sanación.
70. Nombra a la diosa griega cuyo título era Pronoia o "la previsora".
71. Nombra a la diosa griega simbolizada por el búho.
72. Nombra a la diosa griega simbolizada por el arcoíris.
73. Nombra al dios griego de la Luz, la medicina y la curación (a veces representado como una serpiente.)
74. Nombra al dios celta conocido como "el de muchas habilidades", cuyos símbolos eran la lanza y la honda.
75. Nombre al supremo dios teutónico que era un dios de la guerra y la sabiduría.
76. Nombre al Señor teutónico de las Runas.
77. Nombra a la deidad egipcia llamada "el Modelador".
78. Nombra al dios griego de la espuma del mar y los mares tormentosos.
79. Nombra al gigante acuático teutónico cuyo nombre significa "el que piensa " y cuya fuente era el escondite de toda sabiduría y conocimiento.
80. Nombra a la deidad sumeria que a menudo se representa como una cabra con cola de pez.
81. Nombra a la deidad egipcia que se representa como una mujer que lleva una estrella dentro de una media luna coronada por dos largas plumas.
82. Nombra al dios mensajero de Zeus.
83. Nombra a la diosa griega de la salud.
84. Enumera los Espíritus Olímpicos de los siete Planetas.

SECCIÓN DE CUESTIONARIO 8 (El Tarot)

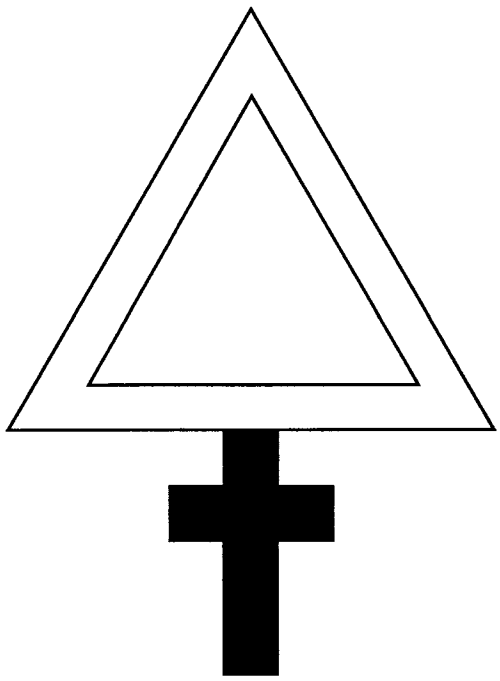
1. ¿Cuántas cartas hay en una baraja tradicional de Tarot?
2. ¿Cuántas cartas de los Arcanos Mayores (Triunfos) hay?
3. ¿Cuántas cartas de los Arcanos Menores hay?
4. Enumera los cuatro palos del Tarot junto a los cuatro palos de una baraja tradicional de naipes (a los que corresponden).
5. ¿Cómo se asignan las letras del Tetragrámaton a los palos del Tarot?
6. ¿Cómo se asignan los Cuatro Mundos de la Qábala a los palos del Tarot?
7. ¿Qué representan los diez Sephiroth y las cartas de los Arcanos Menores en términos de la psique humana?
8. ¿Qué representan los Veintidós Caminos y las cartas de los Arcanos en términos de la psique humana?
9. ¿Por qué hay Veintidós cartas de los Arcanos?
10. Enumere los otros tipos de energías (3 en total) que están representadas por los Arcanos.
11. ¿Qué son los Treinta y Dos Caminos de la Sabiduría?

12. Enumere las Veintidós cartas de los Arcanos junto con sus atribuciones Yetziráticas.
13. Empleando las atribuciones Yetziráticas del Tarot, el nombre EHEIEH puede ser escrito como _____.
14. Empleando las atribuciones Yetziráticas del Tarot, el nombre ELOHIM puede ser escrito como _____.
15. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "energía, fuerza creativa y poder masculino"?
16. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "potencialidad e inocencia"?
17. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "iluminación interior y la instrucción espiritual"?
18. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "conciencia y la fluctuación"?
19. ¿Qué Arcano del Tarot representa "dirección, habilidad e invocación"?
20. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "unidad, manifestación y poder femenino"?
21. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "exploración y el viaje al inframundo"?
22. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "liberación, integración y unión"?
23. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "iniciación y consagración por el Fuego"?
24. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "sublimación, la guía y el descenso del Espíritu"?
25. ¿Qué Arcano del Tarot representa "la mente consciente y el poder de conocimiento?
26. ¿Qué Arcano del Tarot representa el "poder controlado y la fortaleza"?
27. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "meditación y la contemplación"?
28. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "intervención divina, la sabiduría y la vibración"?
29. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "reestructuración y el cambio involuntario repentino"? ¿iluminación?
30. ¿Qué Arcano del Tarot representa el "karma"?
31. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "equilibración y el ajuste"?
32. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "materialidad y la fuerza generativa"?
33. ¿Qué Arcano del Tarot representa el "sacrificio y la reversión"?
34. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "transformación y el renacimiento"?
35. ¿Qué Arcano del Tarot representa la "reconciliación y la combinación"?
36. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Geburah y Tiphareth?
37. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Yesod y Netzach?
38. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Chokmah y Tiphareth?
39. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Chokmah y Chesed?
40. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Hod y Yesod?
41. ¿Qué carta del Arcano está asignada al camino que corre entre Binah y Chokmah?
42. ¿Qué carta de triunfo se asigna al camino que va entre Tiphareth y Netzach?
43. ¿Qué carta de triunfo se asigna al camino que corre entre Binah y Tiphareth?

44. ¿Qué carta de triunfo se asigna al camino que corre entre Geburah y Hod?
45. ¿Qué carta de triunfo se asigna al camino que corre entre Tiphareth y Yesod?
46. La carta del Ermitaño representa el Planeta. _____ actuando a través de _____ sobre _____.
47. La carta del Hierofante representa el _____ actuando a través de _____ sobre _____.
48. La carta de La Estrella representa al Planeta _____ actuando a través de _____ sobre _____.
49. La carta del Juicio representa al Planeta _____ actuando a través de _____ sobre _____.
50. La carta del Carro representa al Planeta. _____ actuando a través de. _____ sobre _____.
51. Cada carta numerada de los Arcanos Menores representa a uno de los _____ en uno de los _____ _____.
52. Describe la energía del palo de bastos.
53. Describe la energía del palo de oros.
54. Describe la energía del palo de copas.
55. Describe la energía del palo de espadas.
56. Además de las correspondencias Elementales y Sefiróticas, cada Menor ¿A qué atributo zodiacal se asigna la carta?
57. ¿Qué carta menor representa el "Dominio"?
58. ¿Qué carta menor representa Chesed en Atziluth?
59. ¿Qué carta menor representa la "Fuerza Establecida"?
60. ¿Qué carta menor representa la "Rapidez"?
61. ¿Qué carta menor representa Tiphareth en Atziluth?
62. ¿Qué carta menor representa el "Amor"?
63. ¿Qué carta menor representa la "Abundancia"?
64. ¿Qué carta menor representa Geburah en Briah?
65. ¿Qué carta menor representa el "Éxito Ilusorio"?
66. ¿Qué carta menor representa la "Paz Restaurada"?
67. ¿Qué carta menor representa Binah en Yetzirah?
68. ¿Qué carta menor representa el "Éxito Ganado"?
69. ¿Qué carta menor representa la "Desesperación y Crueldad"?
70. ¿Qué carta menor representa Malkuth en Yetzirah?
71. ¿Qué carta menor representa el "Cambio Armonioso"?
72. ¿Qué carta menor representa Netzach en Assiah?
73. ¿Qué carta menor representa el "Éxito Material"?
74. ¿Qué carta menor representa la "Prudencia"?
75. ¿Qué carta menor representa la "Ruina"?
76. ¿Qué carta menor representa el "Éxito Perfecto"?
77. ¿Qué carta menor representa el "Valor"?
78. ¿Qué carta menor representa el Fuego del Fuego?
79. ¿Qué carta menor representa el Agua del Aire?

80. ¿Qué carta menor representa el Aire del Agua?
81. ¿Qué carta menor representa la Tierra del Fuego?
82. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Manifestante"?
83. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Creativa"?
84. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Explosiva"?
85. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Intelectual"?
86. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Regenerativa"?
87. ¿Qué carta de la corte representa la "Fuerza Severa"?

CAPÍTULO CINCO



El Grado Philosophus

4 = 7

En el grado 4 = 7, el iniciado toma la cuarta iniciación elemental en la séptima Sephirah, Netzach, en el Árbol de la Vida, avanzando en el proceso psico-alquímico de crecimiento interior. Una vez más, el iniciado se desvía deliberadamente de la seguridad del camino medio, esta vez hacia el lado del pilar blanco. Esta acción es necesaria para equilibrar la iniciación previa que llevó al aspirante al pilar negro. De hecho, las dos iniciaciones de grado Practicus y Philosophus se complementan y equilibran tan completamente que es difícil describir una sin describir la otra. El Elemento ofrecido para el proceso de transmutación en este grado es el Fuego. Es la sección ígnea de la psique del aspirante (Fuego de Malkuth en Assiah). 114 Una vez más, los dos Elementos primarios opuestos y parentales se contrarrestan mutuamente para que ninguno domine al otro. Dos de los caminos que conducen a este grado son de naturaleza acuática, por lo tanto, los dos Elementos primarios de Agua y Fuego se encuentran en este grado, como en el anterior. Sin embargo, en el grado 4 = 7, su orden y potencia están invertidos.En el grado Practicus, el Elemento Agua predominaba. En el grado Philosophus, el Elemento Fuego ahora gira con furia, aunque solo puede manifestarse de forma segura sobre el Elemento complementario Agua.

La ceremonia 4 = 7 puede resumirse de la siguiente manera: Después del rito estándar (auto-iniciatorio) de apertura, se invocan las fuerzas del Fuego Elemental. Luego, el candidato debe demostrar que ha comprendido los secretos del grado Practicus y jurar un voto. Entre las esferas de Malkuth y Netzach se encuentra el 29º Camino de Qoph, un viaje de evolución psíquica y la conquista de miedos e ilusiones. En este camino, el candidato se enfrenta a las tres deidades egipcias Osiris, Horus e Isis. Estas figuras simbolizan los diversos atributos del Agua Elemental y los diferentes aspectos del tiempo. Tras completar el 29º Camino, al candidato se le muestra la carta del Tarot de La Luna.

A continuación, los misterios del 28º Camino de Tzaddi son revelados al candidato por una triada diferente de deidades: Isis, Neftis y Hathor. Estas deidades exponen al iniciado a los diferentes aspectos del Agua Celestial: las Aguas de la Creación y las Aguas de la Vida. El Camino de Tzaddi es un viaje de conciencia intuitiva donde el estudiante aprende a acceder al profundo pozo de conocimiento dentro de la mente subconsciente mediante la meditación y la imaginación. 114 También es Netzach de Malkuth.

Se revela una descripción adicional de Los Oráculos Caldeos sobre el Monada, Duada y Triada al aspirante. Cuando el viaje en el Camino de Tzaddi termina, al candidato se le muestra la carta del Tarot de La Estrella.

Luego se revelan al candidato los misterios del 27º Camino de Peh. Este es un camino marcial que desvela la historia bíblica de la muerte de los Reyes de Edom (Caos). El Camino de Peh es un viaje difícil pero muy necesario que incluye la destrucción ígnea de lo viejo y obsoleto en favor de lo nuevo. Es la eliminación de todo lo bajo y vil dentro de la mente del candidato en favor de lo Divino. Este viaje simboliza la fase inicial de la reconstrucción de la psique del aspirante. Cuando se completa la peregrinación en el Camino de Peh, al candidato se le muestra la carta del Tarot de La Torre.

La parte final del ritual implica la entrada del iniciado en el templo de Netzach. Durante este tiempo, al aspirante se le muestra simbolismo relacionado con el Jardín del Edén después de la Caída y el propio Salón del Philosophus. Se revelan los secretos del grado 4 = 7, hasta que finalmente se liberan los Poderes del Fuego.

Los tres oficiales situados en el Salón Practicus (además de los oficiales del Dais) son el Hierofante, el Hiereus y el Hegemón. Inicialmente forman la figura del triángulo de Agua con la estación del Hiereus marcando el vértice en el Oeste. Esto alude a la naturaleza acuosa de los caminos 29 y 28 de Qoph y Tzaddi, que el candidato recorre en este grado. Los pilares están colocados en el sureste, indicando la ubicación exacta de estos caminos en el Árbol. En el cuarto segmento de la ceremonia, que marca la entrada del candidato en el camino 27 de Peh, los tres oficiales están situados en el Este: el Hiereus y el Hegemón a cada lado del Hierofante. Esto señala la dirección del camino 27 en el Árbol de la Vida como un camino recíproco, uno que abarca las tres columnas del Árbol. Finalmente, en el quinto segmento de la ceremonia, los oficiales se posicionan en la forma de un triángulo de Fuego, el símbolo de la naturaleza ígnea de la Sephirah Netzach, a la que el aspirante ha logrado acceder.

Los dos Elementos de Fuego y Agua, cuando se dirigen sensiblemente y se involucran creativamente, pueden conducir a la reconstrucción del Jardín del Edén desde el caos en el que había caído. La Luz Divina no puede habitar dentro de la humanidad hasta que el desorden se haya transformado en la armonía de la realización total y la iluminación. Los seres humanos no pueden reclamar paz interior y tranquilidad hasta que el orden y el equilibrio se hayan restaurado en los Elementos inferiores de Malkuth.

El camino 27 en particular anuncia el comienzo de este proceso en el iniciado. A través de la estimulación de los Elementos ígneo y acuático dentro de la mente, el aspirante comienza a darse cuenta del estado caótico de su propia existencia y de la confusión que reina en la psique como resultado de la negación espiritual y la estancación. Aunque estos Elementos naturalmente evocan lo que es alto y sublime dentro del Alma, también despiertan lo que es grosero y bajo. En consecuencia, el primer paso en el proceso de reconstrucción es un nivelado o desequilibrio: la demolición en una progresión analítica de todo lo que antes se tenía en alta estima. El resultado es, por supuesto, desorden y oscuridad, un estado indeseable, pero uno que es absolutamente necesario si se desea trascender el caos y avanzar hacia

el verdadero crecimiento espiritual. De las cenizas de la antigua Torre de Edom, puede construirse la nueva Torre de Luz.

El simbolismo encontrado en el Camino de Peh cumple dos propósitos. Primero, sirve para despertar aquellos recuerdos raíz largamente olvidados inherentes dentro de las mismas células de nuestros cuerpos, lo que podría denominarse recuerdos macro cósmicos de la evolución primordial de la Creación misma. Además, los símbolos también se refieren a las experiencias micro cósmicas de caos y reconstrucción que ocurren a nivel personal dentro del iniciado.

Para el aspirante, la estimulación de los Elementos mágicos junto con el proceso de introspección es análoga a causar un pequeño terremoto en su universo personal. El Camino de Peh describe esos períodos cuando el aspirante se vuelve consciente de ser asediado por conflictos personales y complejos internos que han contaminado el progreso espiritual. Que estos "complejos" sean abruptamente movidos desde las profundidades ocultas del subconsciente (donde podrían ser olvidados) hacia la luz expuesta de la mente consciente puede ser una experiencia bastante incómoda. Estas son literalmente pruebas de fuerza interior, donde el candidato debe reunir el coraje para examinar estas partes indeseables de la psique y tratarlas adecuadamente. Esto puede incluir la necesidad de eliminar algo de "basura" psíquica excesiva. Por arduas que sean estas experiencias, también son una de las características de una iniciación exitosa. Esto representa la primera mitad de la frase alquímica "solve et coagula".

Como en la Alquimia, el proceso de análisis y disolución debe siempre preceder a la asimilación. El oro del Filósofo siempre se obtiene de la materia bruta, a través de un proceso químico que los textos alquímicos a menudo describen como nocivo y desagradable. Sin embargo, en todos los casos, los alquimistas sostienen también que esta condición desagradable siempre precede a los resultados más exaltados. La tarea del Philosophus es equilibrar las energías combinadas de Fuego y Agua, emoción e intelecto. Esto presagia la segunda mitad de la frase alquímica, el proceso de coagulación, que alcanza su pleno poder en el grado Portal, donde el caos previo es sublimado e infundido con Espíritu, haciendo posible un nivel superior de logro espiritual.

El nombre otorgado a un iniciado de este grado, Philosophus, se basa en una palabra griega que significa "amante de la Sabiduría".

Los Pasajes Bíblicos

Muchos de los discursos recitados en la ceremonia Philosophus durante el paso del candidato por el 27º Camino se toman de varios pasajes del Antiguo Testamento que tratan específicamente sobre la caída de los Reyes de Edom. Algunos de los versículos provienen de los libros de Génesis y Éxodo, pero la mayoría son de los libros de Jueces, Salmos y Habacuc. Un tema recurrente en la mayoría de estos pasajes es la furia repentina y bélica (Marcial) con la que fue destruido el antiguo reino del Caos representado por los edomitas. El "reinado de Edom" fue el reinado de las fuerzas desequilibradas y caóticas de los mundos primordiales. Tras el reinado de Edom se instauró el período de equilibrio y orden llamado el "reinado de

Israel." También hay muchos pasajes en el ritual que se refieren a la majestad y el poder del Creador del universo.

La Influencia Babilónica

Los pasajes bíblicos que aparecen en el grado Philosophus pueden rastrearse directamente hasta las creencias más antiguas de los babilonios, herederos de los restos geográficos del Edén. Como se indicó en el capítulo anterior, las palabras Edén y Adán son mucho más antiguas que la civilización sumeria en la que comenzaron a usarse. Además, el concepto de Yahvé como "hombre de guerra" y "señor de los ejércitos" suena notablemente parecido a las descripciones de Marduk y Baal, dioses principales de la guerra en el panteón babilónico. Los autores del Antiguo Testamento sin duda estaban muy familiarizados con este panteón y escribían para una audiencia que también conocía el poder que se decía poseían estos dioses. Los escritores bíblicos sabían que para impresionar a su audiencia con el poder de Yahvé (717"), la deidad debía tener los mismos atributos guerreros y ser capaz de vencer a los mismos enemigos antiguos que Marduk y Baal habían vencido. Tanto Marduk como Baal participaron en mitos de la creación donde las fuerzas de la Luz y el Orden vencen a las fuerzas de la Oscuridad y el Caos. En el texto babilónico conocido como Enuma elish ("cuando en lo alto"), la historia de la Creación se desarrolla de la siguiente manera: Al principio, no existía nada más que un Caos acuoso formado por el Apsu, las aguas dulces, Tiamat, el mar, y Mummu, las nubes y la niebla. De esta combinación de diferentes aguas nació un par de dioses llamados Lahmu y Lahamu, deidades de la fertilidad y la expansión, quienes a su vez engendraron a los dioses Anshar y Kishar, ambos aspectos del horizonte. Esta pareja dio a luz a Anu, el gran dios del cielo, y siguieron otras generaciones de deidades.

Con el tiempo, según cuenta la historia, se formó una brecha generacional entre los dioses mayores y los dioses jóvenes y activos. Ocurrió un conflicto en el que el dios más antiguo, Apsu, lamentó haber engendrado hijos tan ruidosos y juró aniquilarlos. Cuando el sabio Ea (Enki) se enteró de esto, lanzó un hechizo mágico sobre Apsu que lo hizo dormir. Ea entonces mató al antiguo y estableció una porción del mundo tal como es ahora: las aguas de Apsu se hundieron y sobre ellas Ea estableció la tierra. (Esta fue la primera gran victoria sobre el caos.)

Con el tiempo, Tiamat convenció a sus aliados para vengar la muerte de su esposo, Apsu, y las negociaciones entre las dos facciones fracasaron. Debido a la crisis inminente, los dioses decidieron elegir a un guerrero para que los liderara en la lucha contra Tiamat y su ejército de serpientes monstruosas y fieros dragones. Eligieron a Marduk, hijo de Ea, quien se armó con trueno y relámpago (las armas de un dios de la tormenta), arco y flecha, una maza, una red, cuatro vientos, siete tormentas y un viento maligno portador de enfermedades.

Al ver al gran Marduk en su carro, el ejército de Tiamat huyó; solo Tiamat permaneció firme. Marduk la obligó a tragar el Viento Maligno y luego la mató con una flecha. Dividió su cuerpo en dos mitades, una de las cuales usó para crear los cielos estrellados. Puso guardias sobre ella y les ordenó "no permitir que sus aguas escapen". Después de desterrar las aguas del Caos y establecer

Orden Establecedor, Marduk fue entronizado como el Soberano de Babilonia y del universo con la proclamación Marduk sarru, "Marduk es Rey."

En el antiguo Canaán, Baal era el dios de la tormenta y de la guerra. Este dios, junto con su hermana guerrera Anat, luchó contra un poderoso oponente llamado Yamm, el mar (también conocido como Naher, "el Río"). La leyenda dice que el dios El, jefe de los dioses, ordenó que se construyera un palacio para el príncipe Yamm, otorgándole así autoridad sobre los demás dioses. Baal maldijo a Yamm, quien entonces exigió que Baal le fuera entregado como esclavo. Finalmente, Baal rompe la espalda de Yamm y es proclamado Rey.

En la antigua Mesopotamia, las aguas de los ríos inundados habrían sido una amenaza para la vida, y su control ordenado significaba una victoria sobre el Caos (Marduk sobre Tiamat). Y en Canaán, la batalla entre Baal y Yamm parece haber ocurrido a finales del otoño, cuando el mar estaba demasiado agitado para una navegación segura. El mar golpeando contra la orilla y amenazando con inundar (Rabbim) las regiones bajas, se entendía como una fuerza caótica que libraba guerra contra el Orden. En ambas leyendas Tiamat/Yamm es visto como la suma de toda el Agua que es destructiva para la vida humana, mientras que Marduk/Baal, dioses de la tormenta, traen lluvias que ayudan a mantener el crecimiento de la vegetación y la supervivencia humana.

En otra historia, se dice que Baal conquistó a un rival llamado Lotan, la serpiente. Lotan también es referido como Shalyat, el de siete cabezas. Es posible que Yamm (el mar destructivo) y Rabbim, (la inundación) sean nombres del mismo dios del Caos que también es referido como Lotan/Shalyat, la serpiente o Dragón.115

Cuando los escritores del Antiguo Testamento heredaron el mito de la antig ua Babilonia, lo usaron para expresar la idea de que Yahvé, dios de los hebreos, er a Rey del universo, como se había dicho anteriormente de Marduk. Yahvé, al igual que Marduk y Baal antes que él, también debe vencer a los poderes del Caos y la Oscuridad. Y como en las leyendas anteriores, estos poderes caóticos toman la form a del Abismo o Tehom (—que recuerda a Tiamat), Yamm (""), el mar, y el dragón d e siete cabezas llamado Leviatán (1") [Lotan]. Los pasajes bíblicos que se emplearon en el Ritual Philosophus enfatizan estas leyendas babilónicas hebraizadas de la bat alla entre las Fuerzas del Orden (Luz) y las Fuerzas del Caos (Oscuridad) en el mom ento en que se creó el universo.

Ejemplos del dios hebreo de la guerra luchando contra los monstruos del Caos también se pueden encontrar en otros pasajes:

> ¡Despierta! ¡Despierta! Brazo de Yahvé, ¡vístete de fuerza!
> ¡Despierta, como en los días antiguos, generaciones eternas!
> ¿No fuiste tú quien cortó en pedazos a Rahab
> y atravesó al monstruo del mar?
> ¿No fuiste tú quien secó el mar (yam) y las aguas?
> del gran abismo (tehom),
> ¿quién hizo que las profundidades del mar (yam) fueran un camino p
> ara que los redimidos pasaran? (Isaías 51:9-10)

115 En el antiguo Egipto, la deidad del Caos se llama Apofis, el dragón o serpiente de la Oscurida d, que intentó tragar a Re, el dios Sol.

Porque Elohim es mi rey desde la antigüedad,
que obra la salvación en medio de la tierra.
Rompiste el mar (yam) con tu poder.
Rompiste las cabezas de los monstruos marinos en las aguas.
Rompiste la cabeza de Leviatán en pedazos.
Lo hiciste comida para el pueblo
del desierto. (Salmo 74:12-14)

Uno de los pasajes dados en el Ritual Philosophus (Salmo 18), 116 es un canto de alabanza a Yahvé por parte de alguien que fue rescatado de los abismos del infierno. Este pasaje podría haberse usado fácilmente para describir al dios de la tormenta, Marduk/Baal, luchando contra las fuerzas de Tiamat/Yamm:

También inclinó los Cielos y descendió
y la Oscuridad estaba bajo sus pies. (v. 9)
De la claridad delante de Él,
sus nubes oscuras pasaron,
Granizos y carbones encendidos. (v.12)
Yahvé también tronó en los cielos;
y el Altísimo pronunció su voz—
Granizos y carbones encendidos. (v. 13)
Sí, envió sus flechas y las dispersó,
y lanzó relámpagos y los confundió. (v.14)
Entonces se vieron los cauces de las aguas,
y se descubrieron los cimientos del mundo,
a tu reprensión, oh Yahvé, al soplo
del aliento de tus narices. (v. 18)

Una gran sección de los pasajes bíblicos en este ritual proviene del tercer c apítulo del Libro de Habacuc, que retrata a Yahvé marchando como un guerrero div ino desde Temán y el Monte Paran listo para la batalla, haciendo temblar la tierra de Madián. Describe la furiosa ira de Yahvé contra el mar y los ríos. El río (Naher) f ue partido en dos y el Abismo (Tehom) gimió bajo la ira del dios. El enemigo fue a plastado y atravesado con flechas, mientras el dios guerrero pisoteaba el mar—las "muchas aguas". Esta imaginería está casi completamente tomada de la historia can anea de Baal conquistando a Yamm. 117 Es otro ejemplo de la antigua historia del Caos siendo vencido por el Orden.

Algunas de las palabras y referencias hechas en estos versos bíblicos merecen una exploración y reflexión más profunda:

---

116 *Esto* El pasaje es prácticamente idéntico al que se encuentra en 2 Samuel 22.

117 Después del descubrimiento de ciertos textos ugaríticos, los estudiosos han concluido que el Salmo 29 también es un himno hebraizado a Baal.

KISHON: significa "curvado, laborioso, duro, inflexible, difícil" y también "tortura". Un río importante en Palestina. Aquellos que fueron arrastrados por el río representan impulsos externos que desvían el Alma de los asuntos espirituales. Cortar estas cosas externas que han dado placer es realmente difícil.

MOAB: significa "la semilla del Padre" o "fluyendo del Padre". El nombre de la tierra ahora llamada Jordania. La palabra puede decirse que representa el Yo Inferior o limitado, las condiciones externas de la Vida.

SEIR: nombrado por el Monte Seir. La tierra de los edomitas. Esto simboliza la conciencia física o externa.

MEROZ: significa "encogerse, contraerse, volverse compacto". Un lugar en Palestina perteneciente a los israelitas. Se pronunciaron maldiciones contra Meroz porque sus habitantes no se unieron a la lucha contra los cananeos. 118 Ideas relacionadas con la palabra incluyen una retirada, lugar secreto o lugar de refugio. Esto podría aludir a un lugar en la conciencia que recibe Sabiduría pero no la transmite. Indica que si se obtiene Sabiduría, debe usarse, pero si esta Sabiduría no se usa, puede perderse.

LEBANON: significa "blanco, limpio, puro". Un lugar en Palestina. Simboliza las partes puras de la psique.

KADESH:119 significa "puro, santo, sagrado". Esto puede decirse que representa un estado inherentemente puro que existe en las profundidades de la psique individual. A medida que varios aspectos de la psique entran en la Luz Divina de este lugar sagrado, son medidos según ideales sagrados. Entonces tiene lugar un juicio o ajuste. Se revelan las partes que no alcanzan el nivel y se realiza un proceso adicional de limpieza psíquica. TEMAN: significa "Sur, en el lado derecho". Un lugar en Edom conocido por su abundancia. Puede decirse que se refiere a un rico almacén de Verdad y Sabiduría oculto en el subconsciente que está bajo la influencia de pensamientos materiales y externos. PARAN: Una región llena de cavernas entre el Sinaí y Canaán, donde tuvieron lugar muchas de las peregrinaciones de los israelitas. Simboliza un lugar de confusión y desorden, pero también un lugar o período de intensa búsqueda apasionada de la verdad. El comienzo de la redención o iluminación.

KARNAIM: significa "dos cuernos" y también "irradiado". Esta palabra también puede significar dos rayos o haces de Luz que emanan.

CUSHAN: significa "oscuridad, falsedad". Se refiere a un rey de Mesopotamia. Simboliza la creencia errónea de que la vida externa y secular es lo más importante, y que la humanidad no necesita verdades espirituales.

---

118 Según cuenta la historia, Jabín, el Rey de Canaán (simbolizando el intelecto gobernado por el ego) reinaba en la ciudad de Hazor ("castillo" o "fortificación"). El rey envió al capitán de sus ejércitos, Sísara, ("Enfurecido," "formación de batalla") para hacer la guerra a Israel. Un capitán israelita llamado Barac ("rayo," "relámpago") logró derrotar a las huestes de Jabín con la ayuda de la Profetisa Débora ("abeja" o "avispa"). Sísara es asesinado por una mujer que le clava una estaca de tienda (vav) a través de sus sienes.

119 O Qadesh.

MIDIAN: significa "gobierno, juicio, contienda." Se refiere a un sentido de dominación gobernada por la contienda y la discordia. Pensamientos discordantes o contenciosos.

Las Formas Divinas

Dos diferentes tríadas de formas divinas se revelan al aspirante en la ceremonia Philosophus. La primera tríada está compuesta por Osiris, Horus e Isis, quienes en este ritual representan las diversas formas del Agua y aspectos del tiempo. Un triángulo es la figura arquitectónica más fuerte conocida, así como el único polígono al que todos los demás polígonos pueden reducirse. La tríada simboliza dos fuerzas opuestas y una que las "ancla" y estabiliza. Por eso la idea de la tríada divina es tan universal en muchas tradiciones. Los discursos en esta ceremonia tomados de los Oráculos Caldeos sobre el Monada, el Duada y la Tríada, reiteran este hecho. En el grado 47 Osiris representa la Luz Divina que es tan brillante que es tan cegadora como la oscuridad absoluta, ocultando y reflejando todo. En esta etapa, simboliza el Pasado, el resplandor y la quietud que fue el Edén antes de la Caída. Osiris alude al acto inicial de la creación—el Ruach Elohim que se movía sobre la faz de las Aguas.

La segunda forma divina en esta tríada es Horus. En el grado Philosophus él es el destructor, el brazo marcial de YHVH Elohim empuñando la Espada de la Justicia y Severidad. Simboliza una tormenta furiosa, el instrumento severo de purificación que se emplea para desterrar a los Reyes del Caos y poner fin al desorden. Horus también sugiere el futuro, que cambia para siempre debido a la caída de los reyes edomitas.

Isis es la reconciliadora entre Osiris y Horus—entre la quietud y la tormenta, el pasado y el futuro. Ella es el Agua que fluye en movimiento constante hacia el mar. También es el Presente que media entre la pureza del Edén pasado y el futuro tormentoso del reino post-edomita. Es ella quien actúa en nombre de la humanidad para guiarnos suavemente de regreso al Edén.

La segunda tríada de formas divinas en el ritual Philosophus representa las Aguas Celestiales de la Vida. Estas Aguas Estelares de la Creación son las Aguas de la mente subconsciente, que fluyen hacia atrás a través de las capas del tiempo hasta los ríos del Paraíso. Este es el flujo de Luz y Sabiduría desde su Fuente eterna hacia la psique del iniciado. La tríada involucrada consiste en las tres diosas, Isis, Neftis y Hathor. Estas formas divinas femeninas ilustran la idea de la Fuente de la Sabiduría, un recipiente receptivo y sagrado que destila Conocimiento a todos los recipientes inferiores. En esta tríada, Isis simboliza la influencia directa de lo Divino sobre la mente del iniciado. Ella interactúa en nombre de la Luz Suprema directamente a través de la iluminación y realización súbitas.

Neftis personifica la influencia sutil de lo Divino sobre el aspirante. Ella es responsable del conocimiento clandestino y los mensajes crípticos que son implantados gradualmente a través de las partes más profundas de la mente subconsciente y mediante los sueños.

Hathor delimita el tipo intermedio de influencia divina que depende tanto de la iluminación directa como de la comunicación sutil. Ella alude a

la mente consciente solicitando activamente a la mente subconsciente el conocimiento o btenido a través de la meditación y la contemplación.

Después de tomar la iniciación 4 = 7, la tarea del Philosophus es digerir a fondo todo el conocimiento asociado con el Elemento Fuego y el Planeta Venus. La mayor parte de la información necesaria se encuentra en la Quinta Conferencia de Conocimiento, qu e también contiene información adicional sobre el Shem ha-Mephoresh, el Qlippoth y la restauración del Árbol de la Vida. También se abordan trabajos rituales y meditaci ones adecuadas para el grado.

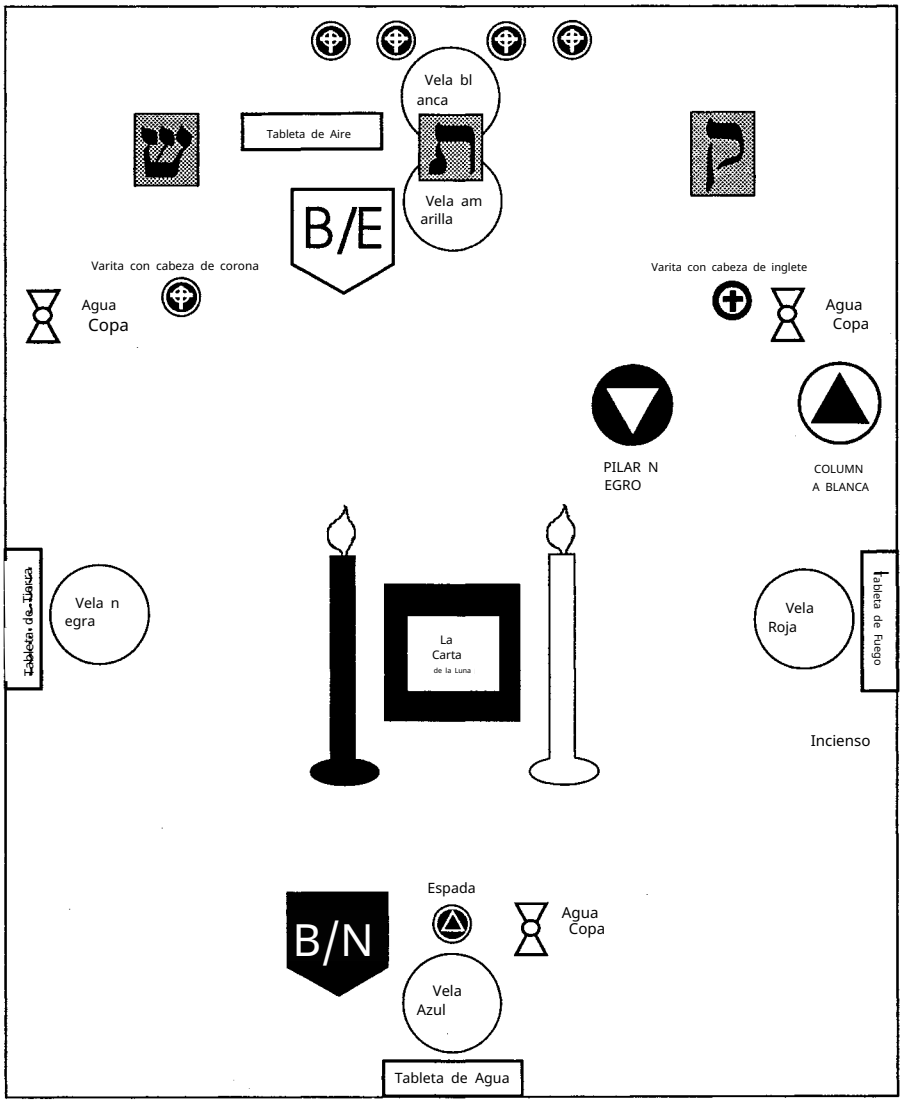
El iniciado Philosophus que atraviesa algunos de los aspectos ásperos y dif íciles de este grado debe tener en cuenta que la armonía entre Fuego y Agua es l a clave para un nuevo Renacimiento en el Jardín del Edén. "Y el Ruach Elohim se movía sobre la faz de las aguas."

LA CEREMONIA DE INICIACIÓN

Preparación del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro se coloca en el cen tro de la sala. Sobre él debe colocarse la carta del Tarot de La Luna. Dos gra ndes candelabros con velas flanquean los lados Norte y Sur del altar. Las colu mnas se colocan en la parte sureste del Salón, delante del Dais. La letra hebr ea Qoph se muestra en una gran placa en el noreste. Directamente al este es tá la letra Tau, mientras que en el sureste está Shin. Las banderas del Este y Oeste se encuentran cerca de sus respectivos oficiales. La Tabla enoquiana del Fuego se coloca en el Sur, y también se muestran las Tablas de Tierra, Aire y Agua. Coloque los lamens y los implementos de acuerdo con el diagrama del templo, en las posiciones de las formas de los oficiales. La estación del Hierof ante está ubicada en el noreste, mientras que la estación del Hegemón está en el sureste. El Hiereus está apostado en el Oeste. Además, necesitará tres copa s de Agua que se colocarán junto a la estación de cada oficial.

Como en el ritual anterior, todas las velas elementales deben colocarse alrededor de la circunferencia de la sala, con una vela blanca en el Este. La vela roja de Fuego debe colocarse delante de la Tabla enoquiana del Sur, junto con un incensario con incienso. Las luces en las columnas deben estar sin pantallas.

(Nota: Para los segmentos posteriores del ritual, el aspirante necesitará tener a mano los siguientes objetos: placas con las letras hebreas Resh, Samekh, Tzaddi, Pe h, Mem, Ayin, Kaph y Nun, así como el Qamea, el sello y los sigilos de Venus (ver Ca pítulo Cuatro), las cartas del Tarot La Estrella y La Torre, y el diagrama del Jardín del Edén después de la Caída (ver Lámina 4). Necesitará cuatro Insignias de Admisión para esta ceremonia: la Cruz de Calvario de Doce Cuadrados, la Pirámide Sólida de los Ele mentos, la Cruz de Calvario de Diez Cuadrados y la Cruz de la Insignia del Hegemón.)



El Templo Philosophus para la Auto-Iniciación: Primera Preparación

Preparativos rituales: El aspirante debe ayunar durante un período de doce horas antes del ritual. Se requiere un baño ritual después del cual el aspirante podrá ponerse la túnica Tau negra y las zapatillas rojas. El fajín deberá ser decorado con los emblemas del Philosophus, pero no debe ser usado por el candidato en este momento. Coloque el fajín dentro del altar.

El aspirante debe meditar durante un cierto tiempo sobre un dibujo del símbolo del Fuego, un triángulo de Fuego (pico hacia arriba) en rojo. Luego debe pasar un período de tiempo (20-30 minutos) en una habitación oscura o antecámara del templo sentado en meditación tranquila mientras lleva un antifaz o venda en los ojos. La Insignia de Admisión para el Camino 29, la Cruz del Calvario de Doce Cuadrados, debe ser sostenida en la mano derecha durante todo este período. Una pequeña vela roja será la única fuente de luz en la habitación. Durante este tiempo, se debe mantener la oscuridad y el silencio. El aspirante debe imaginarse bajo la atenta mirada de Anubis del Oeste. Después de este período, se puede quitar el antifaz. El aspirante puede entonces entrar al templo y comenzar el ritual.

Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como un centinela para guardar el templo, de modo que tu ser espiritual tenga la libertad de aceptar la iniciación.

PARTE 0: La Apertura

Entra al templo con la Insignia de Admisión de la Cruz del Calvario de Doce Cuadrados. Saluda la Bandera del Este con los Signos del Neófito. Deja la cruz en la parte occidental del templo. Una vez dentro, camina deosil hacia el Este. Con la Espada del Hierofante realiza el LBRP.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el lateral de la silla y di: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê como en la iniciación anterior. Vibra con fuerza:

> ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú, hija y ojo de RA! ¡Señora del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Señora de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Señora de la Verdad! ¡Diosa de la Justicia y el Orden! ¡Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú que juzgas el corazón de cada hombre y mujer en la Sala del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! Yo te invoco!

Visualiza la imagen familiar de la diosa Thmê ante ti, con cabeza humana y piel dorada amarilla. Ella lleva un nemes blanco y negro y una túnica de lino blanca. Porta el cetro con cabeza de mitra del Hegemón. Sobre su cabeza está

el contorno blanco y brillante de la cruz y el triángulo, simbólicos de la corriente mágica externa de la Golden Dawn.

Lentamente y con sentimiento, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la Luz desde el Kether del universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras continúas con la Cruz Cabalística. Visualiza fuertemente la cruz de Luz que has formado en el centro de tu cuerpo. Traza en tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco brillante. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de Thmê que has creado ante ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo de pensamiento la anima. Dirígete a la forma:

> ¡THMÊ! Hermosa del Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina! Guíame, oh tú que no eres otro que mi propio Ser Superior. Ayúdame y acompáñame en este Reino Venusiano que es el poder emocional del universo manifiesto. Yo soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimiento. Actúa como mi supervisor y reconciliador en los caminos y en el templo de Netzach. Habla por mí ante la asamblea de los dioses y los guardianes de esta sagrada Sala. Mis intenciones son honestas. Estoy listo para someterme a pruebas y desafíos. Estoy dispuesto a ser examinado por la Tríada del Tiempo Eterno! Deseo ser purificado y consa- grado a la Luz. Concede que mi corazón sea hecho MAAT! Concede que mi Voluntad sea hecha MAAT! Misericordiosa THMÊ! ¡Permíteme ser juzgado justamente! Concede que este humilde aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente Luz que reside en el Este. Permíteme recorrer los caminos acuáticos que conducen al templo ígneo de Netzach.¡Concédeme una visión de los misterios del Jardín Caído del Paraíso! Otórgame que pueda desviarme con seguridad del camino medio, y concédeme la habilidad de regresar a ese pilar estable. ¡Permíteme entrar en la esfera victoriosa! ¡Déjame penetrar el Umbral en el camino del Entrante!

Thmê te habla en tu propia mente.

> Y el Ruach Elohim se movió sobre la faz de las aguas. La voz de Adonai es poderosa. El que habita en el lugar secreto del Altísimo morará bajo la sombra del Todopoderoso. No temerás el terror de la noche, ni la flecha que vuela de día. Yo soy el representante de tu Ser Superior y Santo. Es solo a través de mi arbitraje que puedes siquiera acercarte a la esfera de la Victoria. En este Salón soy tu lengua, tu corazón y tu mente. No temas, porque te guiaré a través del diluvio de las Aguas, y te mantendré seguro. No temas, porque te conduciré por el templo de fuego de Netzach. Te dirigiré en los caminos ante la poderosa Tríada de la Reconciliación. Hablaré por ti en esta asamblea de los dioses ante los poderes de Elohim y la corriente de la Luz.

Visualiza a la diosa Thmê comunicándose en silencio con las energías en el Este. Ella habla en tu nombre a los guardianes divinos del Salón. Una vez más oyes su voz mientras pronuncia los nombres de otras formas divinas en el Este del templo: ESE, NEBETHO, THOOUTH y otra, HOOR OUER. Nuevamente, tienes una vaga percepción de cuatro figuras en el Este, sentadas ante un velo. Thmê procede a dirigirse a las figuras, y la escena se vuelve borrosa. La diosa se coloca una vez más ante la gigantesca forma de Djehoti, dios de la Sabiduría. Thmê mantiene una conversación silenciosa con Thoth. Después de unos momentos, Thmê se vuelve hacia ti, saluda con los Signos hacia el Oeste y dice en silencio:

Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

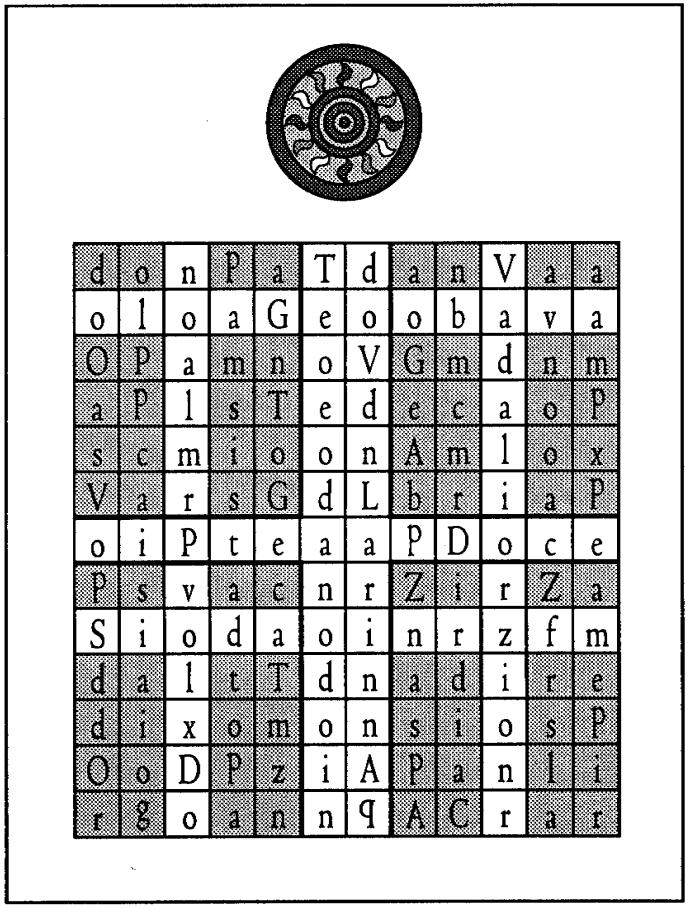
Thmê desciende desde el Este y camina hacia su propia estación de Hegemón en el Sureste, donde traza las figuras de una cruz y un triángulo con su cetro. Luego se dirige al Oeste y traza las figuras en la estación del Hiereus. Mientras lo hace, vibra el nombre "HOOR" (Hoor o Hoh-or). La figura de Horus comienza a formarse rápidamente. Regresa al Noreste y traza las figuras en la estación del Hierofante. Mientras hace esto, entona el nombre "OUSIRI" (Oo-seer-ee). La forma envuelta en momias de Osiris comienza a tomar forma.

Thmê te toma de la mano y te conduce al Este del altar. Di:

> El grado 4 = 7 de Philosophus se atribuye al Planeta Venus y a los caminos 29, 28 y 27. El camino 29 de QOPH se refiere al reflejo de la esfera de PISCIS. El camino 28 de TZADDI alude al reflejo de la esfera de ACUARIO. El camino 27 de PEH alude al reflejo de la esfera de MARTE. Que el Elemento de este grado sea nombrado para que pueda ser despertado dentro de mi esfera, en las esferas de aquellos seres que están presentes, y en la esfera de esta corriente mágica. El Elemento es FUEGO.

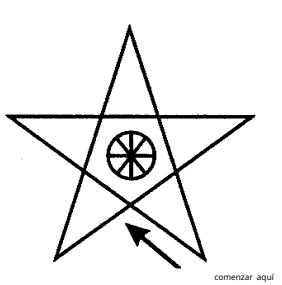
Visualiza el símbolo del triángulo rojo de Fuego en el que meditaste antes de entrar en el Salón. Imagina su presencia en tu esfera de sensación en tu centro Kether120, encima de la corona de tu cabeza. (Nota: Debes tomar conciencia de una sensación de harmonía resonante entre el triángulo de Fuego y tu esfera Geburah—el hombro derecho. Luego visualiza el triángulo en verde reflejado en tu centro Netzach— la cadera izquierda.) Imagina que estas mismas imágenes se activan en todas las diversas formas astrales de oficiales del Salón.

Thmê te conduce a la figura de Osiris en el Noreste. El dios traza en el aire ante ti la figura de una cruz y un círculo. Luego te entrega su cetro con cabeza de corona. Al tomar la Vara de Poder, asumes el cargo de Hierofante que Osiris te ha conferido. Da el Signo de la Luz Espiral hacia el Este, y luego di: "¡Que descienda el resplandor blanco del Espíritu Divino!" Siente una inundación de Luz Divina fluir a través de tu cuerpo desde el Kether del universo. Equili- 120 El área Yod-Fuego de los Cuatro Mundos Qabalísticos.

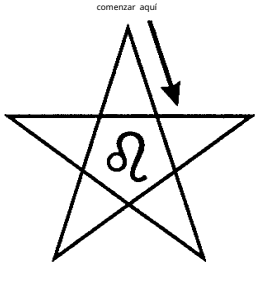


d	o	n	P	a	T	d	a	n	V	a	a
o	l	o	a	G	e	o	o	b	a	v	a
O	P	a	m	n	o	V	G	m	d	n	m
a	p	l	s	T	e	d	e	c	a	o	P
s	c	m	i	o	o	n	A	m	l	o	x
V	a	r	s	G	d	L	b	r	i	a	P
o	i	P	t	e	a	a	P	D	o	c	e
P	s	v	a	c	n	r	Z	i	r	Z	a
S	i	o	d	a	o	i	n	r	z	f	m
d	a	l	t	T	d	n	a	d	i	r	e
d	i	x	o	m	o	n	s	i	o	s	P
O	o	D	P	z	i	A	P	a	n	l	i
r	g	o	a	n	n	q	A	C	r	a	r

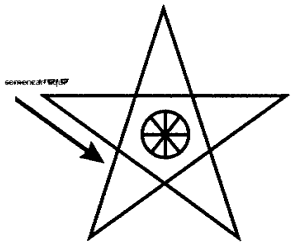
La Tabla Enociana del Fuego



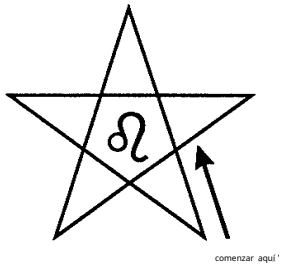
Invocando Espíritu Activo



Invocando el Fuego



Espíritu de Destierro ~~Activo~~



Desterrando el Fuego

Los Pentagramas del Fuego

Celebra esta Luz a través de tu cuerpo realizando la C ruz Cabalística, vibrando los nombres hebreos.

Da un golpe y di: "¡Adoremos al Señor y Rey del Fue go!" Gira hacia el Este y continúa: "YHVH TZABAOTH. Bendito seas Tú—Líder de los Ejércitos es Tu Nombre, Amén." Saluda con el Signo de Philosophus.

El Signo del Philosophus

Ve en sentido horario hacia el Sur y colócate frente a la Tabla del Fue go. Visualiza también a las otras formas oficiales mirando hacia el Sur.

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido por Osiris, invoca los poderes de la Tabla de Fuego. Da un golpe, luego traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Activo. Mientras lo haces, vibra "BITOM" (Bay-ee-toh-em). Traza el sigilo del Espíritu en el centro y entona "EHEIEH" (Eh-heh-yay). Da el Signo de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama invocador del Fuego. Mientras lo haces, vibra el nombre "OIP TEAA PEDOCE" (Oh-ee-pay Tay-ah-ah Pay-doe-kay). Dibuja el sigilo de Leo en el centro y entona "ELOHIM." (El-oh-heem) Da el Signo de Philosophus. Di:

> Y los Elohim dijeron: "Hagamos a ADÁN a nuestra Imagen, conforme a nuestra semejanza y que tengan dominio. En el Nombre de ELOHIM, Poderoso y Gobernante, y en el nombre de YHVH TZABAOTH, Espíritus de Fuego adoren a su Creador!

Toma el incienso y traza con él el Signo de Leo en el aire frente a la Tabla. Di:

> En el Nombre de MIGUEL, el Gran Arcángel del Fuego, y en el Signo del León, Espíritus de Fuego, ¡adoren a su Creador!

Traza una cruz con el incienso. Di:

> En el Nombre y las Letras del gran Cuadrángulo Sur revelado a Enoc por el Gran Ángel Ave, Espíritus de Fuego adoren a su Creador!

Sostén el incienso en alto y di:

> En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios, nacidos sobre las Banderas del Sur, OIP TEAA PEDOCE, Espíritus de Fuego adoren a su Creador! En el Nombre de EDELPERNA, Gran Rey del Sur, Espíritus de Fuego adoren a su Creador!

Reposa el incienso y regresa a la estación del Hierofante para mirar hacia el Oeste. Visualiz a a los otros oficiales en sus estaciones. Di:

> En el Nombre de YHVH TZABAOTH, declaro este templo abierto en el 4 = 7 grado de Philosophus.

Da los siguientes golpes con la empuñadura del cetro: "11 "(3—3—1). Visualiza al oficial/forma divina del Hiereus repitiendo la batería de golpes: 3-3-1. Visualiza al oficial/forma divina del Hegemon repitiendo la batería de golpes: 3-3-1.

Sal del cargo de Hierofante y devuélvelo al dominio de Osiris. La diosa Thmê entonces te conduce al Oeste del templo.

PARTE 1: Avance en el 29º Camino de Qoph

Visualiza a todos los oficiales/formas divinas astrales en sus respectivas estaciones. En este punto, el templo ha sido abierto bajo la guía de los Guardianes del Salón, con tu participación muy activa. Ya has hecho mucho para activar el Elemento Fuego dentro de tu esfera de sensación. Como en tus iniciaciones pasadas, ahora debes tomar unos momentos para restablecerte como candidato que busca la entrada a este Salón. Realiza la Cruz Cabalística para mantener un equilibrio psíquico de todos los Elementos dentro de tu aura. Recuerda la experiencia en la antesala, donde estabas con los ojos vendados en la oscuridad. Restaura la persona del aspirante que hay en ti.

Toma la Cruz de Caballería de Doce Cuadrados en tu mano derecha. Da la batería de golpes: 3—3—1. Párate en la parte Oeste del Salón mirando hacia el Este y di:

> Este candidato busca la entrada. Juro que es verdad que yo (lema má gico) he progresado tanto en los caminos de la ciencia oculta como p ara haber superado ciertos exámenes en el conocimiento requerido. Ha biendo logrado esto, ahora soy elegible para avanzar al grado de Philo sophus.

La diosa Thmê responde:

> Y el Ruach Elohim se movía sobre la faz de las Aguas.

Ella te conduce al Sur ante la Tabla de Fuego. Mientras miras hacia el Este, ella exige de ti los Signos y palabras del 3 = 8:

> Dame el Signo del grado de Practicus. (Tú lo das.)
>
> Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con la diosa.

Dame la Gran Palabra del 3 = 8 grado.

Tú la das: "Elohim Tzabaoth."

Dame el Número Místico del 3 = 8 grado.

Tú lo das: "36."

¿Cuál es la Contraseña formada por el Número Místico? - Ella pregunta.

Tú respondes: "Aleph Lamed Heh."

¿Cuál es el Título Místico del 3 = 8 grado?

Tú lo das: "Monocris de Astris."

¿Qué símbolo recibiste en ese grado?

Das: "Maim".

Desde el noreste, escuchas la voz de Osiris:

Monocris de Astris, ¿estás listo para tomar este juramento del grado 4 = 7?

Respondes: "Estoy listo para tomar este juramento."

Enfrenta la Tabla de Fuego y di:

Yo (indica el lema mágico) me comprometo solemnemente a mantener y defender los misterios de los Caminos 29, 28 y 27, y del grado 4 = 7 de Philosophus, así como estoy comprometido a mantener los de los grados anteriores.

Extiende tus brazos por encima de tu cabeza hasta su límite máximo y di: "Juro por el Torr ente de Fuego." Toma el incienso que está frente a la Tabla del Sur. Muévelo tres veces fre nte a la Tabla y di: "Que los poderes del Fuego sean testigos de mi juramento." Vuelve a c olocar el incienso.

Thmê como Hegemon te guía entre los pilares en el noreste. Ella permanece en el lado exterior del pilar negro. Da un golpe y di:

Ante mí están los Portales de los Caminos 31, 32 y 29 como en el grado de Zelator. Los dos primeros ya los he atravesado, y el portal del Camino 29 que conduce al grado de Philosophus ahora está abierto para mí.

Osiris habla:

> Toma en tu mano derecha la Cruz del Calvario de Doce Cuadrados, y sigue a tu guía por el camino de las Aguas.

El Hegemon gira a la derecha. Pasas entre los pilares y la sigues mientras te guía lentamente alrededor del Salón. Tómate tiempo para visualizar lo siguiente:

> En este punto, imagina brevemente en tu ojo mental que estás pasando por una puerta marcada con la letra hebrea Qoph—dejando atrás la esfera de Malkuth y siguiendo a tu guía a través de un túnel o pasaje rojo-violeta. Estás dejando el mundo material atrás mientras comienzas a recorrer el camino acuático de la mente subconsciente que conecta el Mundo Activo con el Reino de las Emociones e Instintos. La energía del camino es salvaje e indómita, como si hubieras salido de una máquina del tiempo y entrado en un pantano primitivo que existe al borde de un vasto océano. Sonidos de insectos y criaturas que viven cerca de los humedales te rodean. Tus sentidos parecen inusualmente agudos en este camino, como si de alguna manera hubieras recuperado algunos de los instintos de los antepasados primitivos de la humanidad. El aire tiene el olor húmedo y lodoso de un pantano rebosante de vida y muerte. Tu guía continúa adelante.

Después de una circunvalación alrededor del Salón, el Hegemón te conduce al trono del Hierofante. La forma oficial del Hierofante se levanta, y percibes los rasgos del oscuro Osiris, muy familiar para ti ahora. Sosteniendo una copa de Agua, la figura se acerca y comienza a hablar:

> El sacerdote con la máscara de OSIRIS habló y dijo: "Soy Agua estancada, silenciosa y quieta, reflejando todo, ocultando todo. Soy el Pasado—soy la Inundación. Quien surge de las Grandes Aguas es mi Nombre. ¡Salve a vosotros, Habitantes de la Tierra de la Noche! Porque la ruptura dela Oscuridad está cerca."

Después de escuchar el discurso del dios, un silencio cae sobre el Camino de Qoph, como si las criaturas del pantano hubieran detectado de repente una nueva presencia. El Agua a tus pies es como el vidrio de un espejo negro—ofreciendo tanto reflejos como enigmas. El Hegemón te conduce hasta la estación del Hiereus, quien se levanta al acercarte con una copa de Agua en la mano. Los ojos aguiluchos de Horus destellan con un resplandor verdoso mientras la figura te habla:

> El Sacerdote con la Máscara de HORUS habló y dijo: “Soy Agua, turbia y agitada. Soy el Desterrador de la Paz en la vasta morada de las Aguas. Nadie es tan fuerte que pueda resistir las Grandes Aguas—la inmensidad de su Terror—la magnitud de su Miedo; el Rugido de su Voz Tronante. Soy el Futuro, envuelto en niebla y cubierto de penumbra. Soy la Retirada del Torrente. El

tormenta velada en Terror es mi Nombre. ¡Salve a los Poderes Poderosos de la Naturaleza y a los Jefes de la Tormenta Giratoria!"

Visualice lo siguiente:

La sensación del camino ha cambiado de un pantano quieto y silencioso a un humedal tropical en los comienzos de un tifón. El viento azota los árboles que rodean el pantano. Olas con crestas de espuma comienzan a inundar las aguas tranquilas del pantano, golpeando con fuerza implacable las cañas del humedal. Las criaturas del humedal se han enterrado más profundamente en el lodo o han huido a terrenos más altos.

El aullido inquietante del viento te recuerda al ladrido de perros salvajes. En las sombras cambiantes iluminadas por la luna de la tormenta, ves formas bestiales monstruosas deslizándose por los límites del pantano, más allá de tu visión periférica—siempre moviéndose más rápido que tu capacidad para verlas claramente. Se parecen a formas de recuerdos y historias antiguas que te asustaban cuando eras niño. También se parecen a fobias a las que aún puedes aferrarte—miedos irracionales. Aunque las formas son alarmantes, resistes el impulso humano de huir aterrorizado. Estás decidido a mantener el curso.

La aparición de las formas fantasmales, junto con la ferocidad de la tormenta, te provoca una oleada de adrenalina y emoción. Te sientes muy vivo en este camino ominoso.

La oficial en forma de Hegemón te conduce a su propia estación donde toma la copa de Agua. El rostro de Thmê ha desaparecido y en su lugar está el semblante de la gran diosa Isis, serena y reflexiva. Ella te habla:

La Sacerdotisa con la máscara de ISIS habló y dijo: "El viajero a través de las Puertas de Anubis es mi Nombre. Soy Agua, pura y límpida, siempre fluyendo hacia el mar. Soy el Presente Siempre Pasante que ocupa el lugar del Pasado. Soy la tierra fertilizada. ¡Salve a vosotros, Habitantes de las Alas de la Mañana!"

Visualice lo siguiente:

La "sensación" del camino ha cambiado nuevamente ahora que la tormenta ha pasado. Han desaparecido las formas fantasmales de la noche, desterradas junto con la noche misma mientras los rayos de la mañana abrazan el cielo. Es como si el Agua estancada del pantano hubiera sido limpiada por el desbordamiento de Agua del mar, mezclándose con el Agua fresca del pantano. Conchas, algas marinas y criaturas marinas muertas también han sido arrojadas al humedal, proporcionando una abundancia inesperada para las propias criaturas del humedal. Un cangrejo de río se arrastra hacia la tierra fangosa para buscar alimento. Mientras tanto, la lluvia suministrada por la tormenta provoca

un aumento en la corriente de Agua fresca que fluye río abajo hacia el mar.

Regresa al Oeste del altar mirando hacia el Este. Osiris como Hierofante te habla:

Me levanto en el lugar de la Reunión de las Aguas, a través de la Nube de la Noche desplegada. Del Padre de las Aguas salió el Espíritu, rasgando los velos de la Oscuridad. Y sólo había una Inmensidad de Silencio y de Profundidad en el lugar de la Reunión de las Aguas. Terrible fue el Silencio de ese mundo No Creado—Inconmensurable la profundidad de ese Abismo. Y los Rostros de la Oscuridad medio formados surgieron, no permanecieron, se apresuraron a alejarse—y en la Oscuridad del Vacío, el Espíritu se movió y los Portadores de Luz existieron por un momento.

He dicho Oscuridad de Oscuridad—¿no han caído los Rostros de la Oscuridad con los Reyes? ¿Acaso los Hijos de la Noche del Tiempo duran para siempre? ¿Y no han pasado ya?

Continúas el discurso:

Antes de todas las cosas están las Aguas y la Oscuridad y las Puertas de la Tierra de la Noche. Y el CAOS clamó en voz alta por la Unidad de Forma —y el Rostro del ETERNO surgió. Ante la Gloria de ese Rostro la Noche se retiró y la Oscuridad se apresuró a alejarse. En las Aguas debajo se reflejaba a ese Rostro, en el Abismo Sin Forma del Vacío. De esos Ojos surgieron rayos de terrible esplendor que se cruzaron con las corrientes reflejadas. Esa Frente y esos Ojos formaron el triángulo de los Cielos Inmensurables—y sus reflejos formaron el triángulo de las Aguas Inmensurables. Y así se formuló la Hexada eterna—el número de la Creación del Amanecer.

Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Qoph y di:

La Cruz del Calvario de Doce Cuadrados representa adecuadamente el ZODIACO que abarca las Aguas de Nu, como los antiguos egipcios llamaban a los Cielos, las Aguas que están sobre el Firmamento. También alude al eterno Río del Edén, dividido en cuatro Cabezas que encuentran su correlación en las cuatro triplicidades del Zodíaco.

Deja a un lado la cruz y centra tu atención en la placa de la letra Qoph. Di:

El vigésimo noveno camino del Sepher Yetzirah que corresponde a la letra QOPH se llama la Inteligencia Corpórea, y así se llama porque forma el cuerpo mismo que se forma bajo todo el Orden de los Mundos y su incremento. Por lo tanto, es el reflejo del Signo acuoso de Piscis y el camino que conecta Malkuth con el Pilar de

la Misericordia y el lado de Chesed, a través de la Sephirah NETZACH, y por él fluyen las Aguas de Chesed.

Centra tu atención en la Llave del Tarot de La Luna y di:

La decimoctava llave del Tarot resume simbólicamente estas ideas. Representa la LUNA con cuatro Yods hebreos como gotas de rocío cayendo, dos perros, dos Torres, un camino serpenteante que conduce al Horizonte, y en primer plano, Agua con un Cangrejo de río que se arrastra hacia la tierra.

La Luna está en su aumento en el lado de la Misericordia, Gedulah, y de ella proceden dieciséis rayos principales y dieciséis secundarios, que suman 32, el número de los caminos de Yetzirah. Ella es la Luna a los pies de la Mujer de las Revelaciones, gobernando por igual sobre las naturalezas frías y húmedas y los Elementos pasivos de Tierra y Agua. Cabe señalar que el símbolo del Signo está formado por dos crescientes lunares unidos. Así muestra la naturaleza lunar del Signo. Los Perros son los chacales del egipcio ANUBIS, guardianes de las Puertas del Este y del Oeste, representados por las dos Torres entre las cuales se encuentra el camino de todos los cuerpos celestes que siempre ascienden en el Este y se ponen en el Oeste. El Cangrejo de río es el Signo Cáncer y antiguamente era el Escarabajo o Khepera, el emblema del Sol bajo el Horizonte como siempre está cuando la Luna está aumentando por encima. Además, cuando el Sol está en el Signo Piscis, la Luna estará bien en su aumento en Cáncer, como lo muestra el emblema del Cangrejo.

Visualice lo siguiente:

Imagina que estás al final del Camino rojo-violeta de Qoph. En tu ojo mental imagina que ahora estás frente a la puerta verde que es la entrada que conduce al templo de Fuego de Netzach. Te das cuenta de que tu viaje a través del vigésimo noveno Camino ha sido un paso primario en la evolución de tu propia mente subconsciente. Una vez más has recorrido un camino que se ha desviado de la seguridad del Pilar Medio. Has encontrado las Aguas del Inconsciente en este camino, en toda su oscuridad, furia y profundidad atemporal. Has aprendido a no temer los fantasmas oscuros del astral inferior y de tu propia mente subconsciente. En cambio, has resistido la tormenta en anticipación de la Luz. La progresión hacia la Verdad espiritual solo ocurre cuando todos los miedos son enfrentados y superados.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el Título de Señor (Señora) del vigésimo noveno Camino.

(Di:) "Reclamo el Título de Señor (Señora) del vigésimo noveno Camino."

Thmê te habla:

> Has pasado la puerta del Camino de Qoph siguiendo los pasos de un iniciado. Prepara este Salón para reflejar el 28º Camino de Tzaddi. Prepárate para el paso al camino de la Estrella.

La diosa te conduce al vestíbulo donde pasas unos momentos practicando la Respiración Cuádruple y meditando en la Carta de la Luna. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar nuevamente las energías Elementales dentro de tu aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la Parte Dos del ritual.

Cambios en la disposición del templo para la Segunda Parte del ritual—el 28º Camino: Sustituye la placa de la letra Qoph en el Sureste por la letra Tzaddi. Sustituye Tau por Samekh. Sustituye Shin por Resh. También reemplaza la carta del Tarot de La Luna por la de La Estrella. Todos los demás muebles del templo permanecen igual.

PARTE 2: Avance en el 28º Camino de Tzaddi

Pasa unos momentos en el vestíbulo en un estado de meditación relajada. Realiza la Cruz Cabalística. Toma la Insignia de Admisión de la Pirámide Sólida de los Elementos. Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. Tómate unos momentos para reafirmarte como candidato que busca entrar en este Salón.

Con la Pirámide en tu mano derecha, párate en la parte Occidental del Salón mirando hacia el Este.

La diosa Thmê se acerca a tu lado y dice,

> Y siempre desde su Fuente Celestial, fluyen los Ríos del Edén.

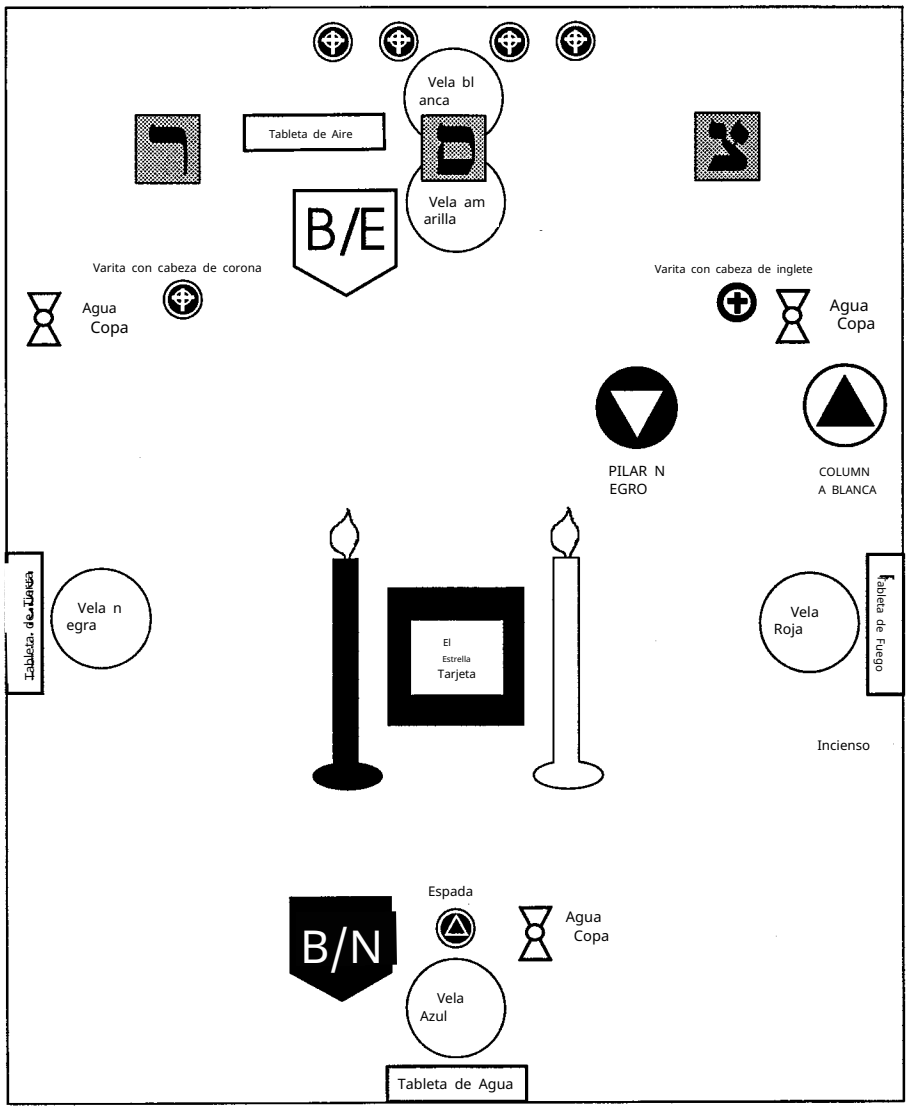
Thmê como Hegemón te guía entre los pilares en el Sureste. Ella permanece al lado exterior del pilar negro. Da un golpe y di:

> El camino que ahora se me abre es el 28º que conduce del grado 2 = 9 de Theoricus al grado 4 = 7 de Philosophus.

Osiris habla:

> Toma en tu mano derecha la Pirámide Sólida de los Elementos y sigue la guía del camino.

La Hegemón gira a la derecha. Pasas entre los pilares y la sigues mientras te guía lentamente alrededor del Salón. Durante este tiempo visualiza lo siguiente:



El Templo Philosophus para la Auto-Iniciación: Segunda Configuración

> En este punto, imagina brevemente en tu mente que estás pasando por una puerta marcada con la letra hebrea Tzaddi—dejando atrás la esfera de Yesod y siguiendo a tu guía a través de un túnel o pasaje violeta. Estás dejando atrás la esfera astral mientras comienzas a rec orrer el camino celestial de la imaginación humana que conecta la e sfera de la Fundación con el Reino de las Emociones. La energía del camino es reconfortante y soñadora, como si de repente hubieras e ntrado en un lugar de gran serenidad y belleza—un lugar desde do nde podrías contemplar la inmensidad de la Naturaleza y quedar aso mbrado por la maravilla de su gran diseño. Te abre a un estado de meditación y contemplación que se presta a un flujo de conciencia m uy receptivo al conocimiento espiritual interior.

Después de una circunvalación alrededor del Salón, el Hegemón te conduce al trono del Hierofante. La forma oficial del Hierofante se levanta, pero esta vez es el rostr o de la diosa Isis lo que contemplas. Sosteniendo una copa de Agua, la figura se a cerca a ti y comienza a hablar:

> La Sacerdotisa con la Máscara de ISIS habló y dijo: "Soy la Lluvia del Cielo que desciende sobre la Tierra, trayendo consigo el poder fructíf ero y germinativo. Soy la Abundante Dadora de la Cosecha. Soy la P rotectora de la Vida."

Visualice lo siguiente:

> Después de escuchar el discurso de la diosa, tu viaje por el camino de T zaddi está acompañado por una lluvia cálida y constante. El retumbar de un trueno lejano te recuerda el ronroneo satisfecho de algún gigantesc o gato celestial. El suave golpeteo del Agua cayendo sobre las hojas de los árboles y la vegetación del suelo es hipnótico. No te molesta la sensa ción de la lluvia cálida sobre tu cabeza; te sientes extrañamente encantad o y emocionalmente satisfecho. Te das cuenta de que la calma quietud meditativa de tu mente está siendo fertilizada por las abundantes aguas de la diosa. Incluso ahora, las semillas de la Sabiduría están echando ra íces en el suelo fértil de tu mente subconsciente.

El Hegemón te conduce hasta la estación del Hiereus, quien se levanta a tu ll egada con una copa de Agua en la mano. Sin embargo, en lugar de Horus, percibes el rostro oscuro de la diosa Neftis. Ella habla:

> La Sacerdotisa con la máscara de NEFTHYS habló y dijo: "Yo soy el Rocío que desciende invisible y silencioso, engarzando la Tierra con innumerables diamantes de Rocío, trayendo la influencia desde arriba en la solemne oscuridad de la Noche."

Visualice lo siguiente:

> La lluvia ha terminado y el camino continúa hacia la oscuridad de la noche. Las estrellas brillan como joyas sobre el cuerpo de alguna diosa celestial. Se forman gotas de condensación sobre las hojas a tu alrededor mientras sigues silenciosamente por el sendero nocturno. Sientes como si muchos de los mayores misterios del 28º Camino te fueran transmitidos subconscientemente, de una manera que aún no puedes comprender. Como diamantes de rocío, se forman silenciosamente y gradualmente se revelarán a la luz del día, cuando la meditación consciente los atraiga.

La forma oficial del Hegemón te conduce a su estación, donde toma la copa de Agua. Pero en lugar de Thmê, ves ante ti el rostro de la diosa Hathor. La figura habla:

> La Sacerdotisa con la Máscara de HATHOR habló y dijo: "Soy la Soberana de la Niebla y la Nube que envuelve la Tierra, como si fuera un Manto, flotando y suspendida entre la Tierra y el Cielo. Soy la Dadora del Velo de Niebla del Otoño, la sucesora de la Noche cubierta de Rocío."

Visualice lo siguiente:

> La "sensación" del camino ha cambiado ligeramente, cuando los rayos del sol de la mañana encuentran el follaje empapado de rocío y comienzan a convertir el Agua en vapor. Es una transmutación; un cambio de una forma de energía a otra — de Agua a Aire. Experimentas una realización consciente de alguna Verdad espiritual inconsciente que antes te había eludido.

Regresa al Oeste del altar mirando hacia el Este. Visualiza a todas las formas oficiales/ divinas astrales despojándose de su apariencia externa como las tres diosas y asumiendo su comportamiento habitual. Osiris como Hierofante te habla:

> Donde está el Monada Paternal, la Monada se agranda y genera dos, y a su lado está sentado el Duad y brilla con Secciones Intelectuales. También para gobernar todas las cosas y ordenar todo lo que no está ordenado. Porque en todo el universo brilla la Tríada sobre la cual la Monada gobierna. Este Orden es el comienzo de todas las secciones.

Continúas el discurso:

> Porque la Mente del Padre dijo que todas las cosas deberían dividirse en Tres. Cuya voluntad asintió y entonces todas las cosas fueron divididas. Porque la mente del Padre eterno dijo, en Tres, gobernando todas las cosas por la Mente. Y allí

apareció en ella la Tríada: Virtud, Sabiduría y Verdad Multicente. Así siendo Preexistente, no la primera Esencia, sino aquello por lo cual todas las cosas son medidas.

El Hierofante continúa el discurso:

Porque debes saber que todas las cosas se inclinan ante los Tres Supernos. El primer Curso es Sagrado, pero en medio de él, el tercero aéreo, que acaricia la Tierra en Fuego, y la Fuente de las Fuentes y de todas las Fuentes—la Matriz que contiene Todo. De allí brota abundantemente la generación de la materia multifacética.

Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Tzaddi y di,

Esta Pirámide se atribuye a los cuatro Elementos. En los cuatro triángulos están sus Nombres hebreos: Asch—Fuego, Maim—Agua, Ruach—Aire, Aretz—Tierra. En el Ápice está la palabra ETH compuesta por la primera y última letra del alfabeto e implica Esencia. La base cuadrada representa el universo material y sobre ella está la palabra OLAM que significa Mundo.

Deja la Insignia a un lado y enfoca tu atención en la placa de la letra Tzaddi. Di:

El 28º Camino del Sepher Yetzirah que corresponde a la letra Tzaddi se llama la Inteligencia Natural—y se llama así porque a través de él se consuma y perfecciona la Naturaleza de todo ser existente bajo el Orbe del Sol. Es por lo tanto el reflejo del Signo Aéreo Acuario, el Portador de Agua, al cual se atribuye el Rostro del Hombre, el ADÁN que restauró el mundo.

Enfoca tu atención en la Llave del Tarot de La Estrella y di:

La 17ª Llave del Tarot resume simbólicamente estas ideas. La gran ESTRELLA en el centro de los Cielos tiene siete rayos principales y catorce secundarios y esto representa la Heptada multiplicada por la Tríada. Esto da 21—el Número del Nombre Divino EHEIEH que, como ya sabes, está ligado a Kether.

En el sentido egipcio, es SIRIO, la Estrella Perro, la Estrella de Isis-Sothis. Alrededor de ella están las Estrellas de los Siete Planetas, cada una con su operación contracambiada siete veces.

La figura femenina desnuda con la Estrella del Heptagrama en su frente es la síntesis de Isis, de Neftis y de Hathor. También representa al Planeta VENUS a través de cuya esfera desciende la influencia de Chesed. Ella es Aima, Binah, Tebunah, la Gran Madre Superna—Aima Elohim, vertiendo sobre la Tierra las Aguas de la Creación que se unen y forman un Río a sus pies, el Río que surge del Edén Superno que fluye y

no falla. En esta Llave ella está completamente revelada, mientras que en la 21ª Llave solo l o está parcialmente.

Las dos Urnas contienen las influencias de Chokmah y Binah. A la der echa brota el Árbol de la Vida, y a la izquierda el Árbol del Conocimien to del Bien y del Mal, sobre el cual se posa el Ave de Hermes, y por lo tanto esta Llave representa el Mundo restaurado, después de lo inf orme, el Vacío y la Oscuridad, el Nuevo ADÁN, el Rostro del Hombre que cae en el Signo ACUARIO. Y por ello la ondulación astronómica de este Signo representa, por así decirlo, Olas de Agua—las ondas de es e Río que sale de Edén—pero, por ello también, se le atribuye justame nte al Aire y no al Agua porque es el Firmamento que divide y contie ne las Aguas.

Visualice lo siguiente:

Imagina que estás al final del camino violeta de Tzaddi. En el ojo de tu mente imagina que ahora estás frente a la puerta verde que es la entrada al templo de Fuego de Netzach. Te das cuenta de que tu viaje a través del 28° Camino ha sido uno personal de meditación, imaginación y contemplación es piritual. Has profundizado conscientemente en el reino del su bconsciente puro para recuperar conocimiento y transmutarlo en una forma que tu Intelecto pueda entender. La imaginac ión y la meditación son las herramientas que necesitas para hacer esto. El Agua que encontraste a través de las diosas Isi s y Neftis (Luz y Oscuridad) simbolizaba las Aguas del incons ciente universal, el manantial Eterno que alimenta el Alma de la humanidad. La diosa Hathor representaba una transmutac ión de una forma de energía a otra—del Agua al Aire (del in consciente al intelecto consciente). Esto presagia el acto de e xtraer verdades espirituales ocultas del inconsciente hacia la mente consciente mediante el acto de la meditación.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el Título de Señor (Señora) del 28° Camino.

(Di:) Reclamo el Título de Señor (Señora) del 28° Camino.

Thmê te habla:

Has pasado la puerta del Camino de Tzaddi en los rayos descendentes de la Estrella. Prepara este Salón para reflejar el 27° Camino de Peh. Prepárate para el paso al Camino de Marte.

La diosa te conduce al vestíbulo donde pasas unos momentos practicando la Respiración Cuádruple y meditando en la Carta de La Estrella. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar nuevamente las energías Elementales dentro de tu aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la siguiente parte del ritual.

Cambios en la disposición del templo para la Tercera Parte del ritual—el 27º Camino: Coloca los pilares frente a la Tabla de Fuego como se muestra en el diagrama. Sobre el altar debe estar la Carta del Tarot de La Torre. Las estaciones de los tres oficiales ahora están situadas en el Este: Hiereus en el Noreste, Hierofante en el Este exacto, y Hegemón en el Sureste. Junto a la estación de cada oficial debe haber una lámpara roja. Las Banderas del Este y Oeste están ubicadas cerca del Hierofante y Hiereus respectivamente. Las placas de las letras hebreas necesarias son las siguientes: Este-Mem, Sureste-Ayin, Sur-Peh, Suroeste-Resh, Noroeste-Shin.

PARTE 3: Avance en el 27º Camino de Peh

Después de preparar el Salón, pasa unos momentos adicionales en meditación relajada en la antesala. Visualiza una vez más el triángulo de Fuego y luego realiza la Cruz Qabalística. Toma la Insignia de Admisión al 27º Camino—la Cruz del Calvario de Diez Cuadrados. Cuando termines, párate justo fuera de la puerta del templo y da the Battery de golpes: 3—3—1. Visualiza brevemente a todos los oficiales astrales/formas divinas en sus respectivas estaciones. Luego imagina a Thmê en la entrada frente a ti. La diosa hace un gesto para que entres y dice:

> El río Kishon los arrastró, ese río antiguo, el río Kishon. Oh mi alma, has pisoteado la fuerza.

Ella te conduce hacia el Sur y te coloca entre los pilares, frente a la Tabla. Da un golpe y di:

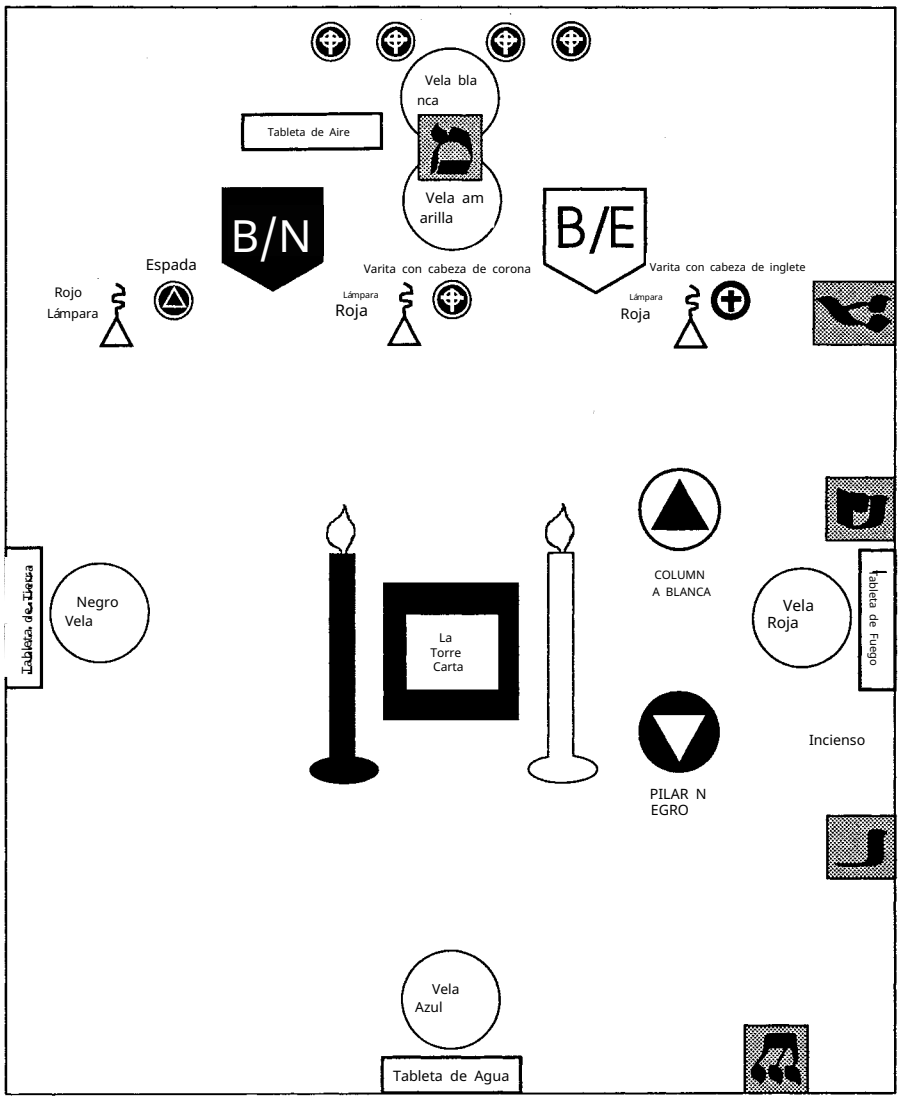
> El camino que ahora se me abre es el 27º, que conduce del grado 3 = 8 de Practicus al grado 4 = 7 de Philosophus.

Osiris habla:

> Toma en tu mano derecha la Cruz del Calvario de Diez Cuadrados y sigue a tu guía por el Camino de Marte.

Visualice lo siguiente:

> En este punto, imagina brevemente en tu mente que estás pasando por una puerta marcada con la letra hebrea Peh, dejando atrás la esfera de Hod y siguiendo a tu guía a través de una túnica roja—



El Templo Philosophus para la Auto-Iniciación: Tercera Preparación

nel o pasaje. Estás dejando atrás la esfera Mercurial mientras comienz as a recorrer el camino Marcial de reestructuración psíquica que cone cta la esfera del Intelecto con el Reino de las Emociones. La energía del camino es incómoda y desconcertante. Tus sentidos están alerta, c omo si esperases que ocurriera algo desagradable. Thmê te guía ent re los pilares y alrededor hasta el Hierofante. La forma divina de Osiris se eleva con una lámpara roja en la mano. Él habla:

> Antes de que el Eterno instituyera la Formación, el Principio y el Fin no existían. Por lo tanto, ante Él, expandió un cierto Velo, y en él i nstituyó a los Reyes Primordiales. Y estos son los Reyes que reinaro n en Edom antes de que reinara un Rey sobre Israel.

Recoges la lámpara roja en la estación del Hierofante y continúas el discurso:

> Pero no subsistieron. Cuando la Tierra estaba informe y vacía—he aquí el rei nado de EDOM. Y cuando la Creación fue establecida, he aquí el reinado de I srael. Y las Guerras de fuerzas titánicas en el Caos de la Creación, he aquí qu e son las Guerras entre ellos.
>
> De un Portador de Luz de brillo insoportable, procedió una llama radiante, la nzando, como un Martillo vasto y poderoso, esas chispas que eran los mundo s Primordiales. Y estas Chispas flamearon y centellearon por un tiempo, pero al estar desequilibradas, se extinguieron. Desde que, he aquí, los Reyes se r eunieron, pasaron juntos, ellos mismos vieron, y así quedaron asombrados. T emieron. Se apresuraron a alejarse.

Osiris termina el discurso:

> Y estos son los Reyes de Edom que reinaron antes de que reinara un Rey sobre Israel.

Visualice lo siguiente:

> El calor del camino ha aumentado. Eres consciente de formas e imáge nes caóticas a lo largo del borde del camino, pero no son las imágenes fantasmales y apariciones que encontraste en el Camino 29. Estas son las encarnaciones caóticas de tus propios pensamientos. No son solo t us pensamientos personales, hay muchos pensamientos que fueron im plantados en tu mente hace mucho tiempo por otros—padres, maestro s, clérigos, grupos de pares, amigos y rivales. En muchas ocasiones de scubres que tus pensamientos no son verdaderamente tuyos, tus creen cias sobre el valor propio, la valía de los demás, la religión, la raza y l as cosas que son realmente significativas e impor-

tantes en la vida, muchas de tus ideas sobre estos asuntos han venido de fuentes externas a ti mismo. Es difícil saber qué creencias provienen exclusivamente de tu propia psique, y esto te incomoda. No deseas simplemente reaccionar a una situación dada porque se presiona un botón psicológico, implantado hace mucho tiempo por otra persona. No eres un robot. Tienes el derecho de examinar tus propias creencias.

Cambia la lámpara roja. Thmê te guía hasta la estación de Hiereus. La forma divina de Horus se eleva con la lámpara roja en la mano y habla:

Los Duques de Edom estaban asombrados, temblando tomaron al Poderoso MOAB. Señor, cuando saliste de SEIR, cuando marchaste fuera del Campo de Edom, la Tierra tembló y los Cielos derramaron—las Nubes también derramaron Agua.

Levantas la lámpara roja en la estación de Hiereus y continúas el discurso:

Maldecid a MEROZ, dijo el Ángel del Señor—maldecid amargamente a los habitantes de allí, porque no vinieron en ayuda del Señor—en ayuda del Señor contra los Poderosos.

El Río Kishon los arrastró—ese antiguo Río, el Río Kishon. ¡Oh alma mía, has pisoteado la Fuerza!

Él inclinó también los Cielos y descendió, y la Oscuridad estaba bajo Sus Pies. Ante el resplandor que estaba delante de Él, las nubes densas pasaron— Granizos y relámpagos de Fuego. El Señor tronó a través de los Cielos y el más alto dio Su Voz—Granizos y relámpagos de Fuego. Envió Sus Flechas y los dispersó: lanzó Sus Relámpagos y los destruyó.

Horus termina el discurso:

Entonces se vieron los canales de las Aguas y se descubrieron los Cimientos del Mundo. Ante Tu reprensión, oh Señor—al soplo del Aliento de Tus Fosas Nasales, la Voz de Tu Trueno estuvo en los Cielos y Tus Relámpagos iluminan el Mundo. La Tierra tembló y se sacudió. Tu camino está en el Mar y Tu senda en las Grandes Aguas y Tus Huellas no se conocen.

Visualice lo siguiente:

La electricidad del camino ahora es muy pronunciada. Las formas caóticas que habitan el camino están agitadas. Has descubierto la

Verdad de que en realidad son arquetipos extranjeros implantados en tu psique hace mucho tiempo por otros. Algunos son incluso creencias que tú mismo has creado, pero que ahora has superado. Para invocar orden de este caos, llamas a tu propio ser espiritual interior. Hay un destello instantáneo de Luz Divina. Algunas de las formas caóticas son inmediatamente incineradas. Otras son hechas pedazos. Por el mero acto de auto-realización, has destruido estos arquetipos obsoletos. Han perdido su control sobre ti.

Reemplaza la lámpara roja. Thmê te conduce de regreso a su propia estación y toma la lámpara roja. Ella dice:

Oh Señor, he escuchado Tu Palabra y tuve miedo.

Tomas la lámpara roja y continúas el discurso:

La Voz del Señor está sobre las Aguas. El Dios de la Gloria truena. El Señor está sobre muchas Aguas. La Voz del Señor es poderosa. La Voz del Señor está llena de Majestad. La Voz del Señor quiebra los Cedros del Líbano. La Voz del Señor divide las Llamas de Fuego.

Thmê termina el discurso:

La Voz del Señor sacude el desierto de Cades.

Visualice lo siguiente:

Hay una calma inquietante en el camino, y el aire huele a ozono. A tu alrededor están los restos devastados de los arquetipos caóticos, que yacen como tantos ladrillos carbonizados. Mientras caminas por el camino, ves porciones de los arquetipos que aún puedes usar—una creencia saludable sobre tu propio valor que tus padres te inculcaron—una creencia positiva sobre el bienestar de los demás que te fue dada por un clérigo. También hay creencias que ya no deseas conservar—una creencia de que una religión tiene el derecho de dictar a otras religiones—una creencia de que no puedes tener éxito en algo por lo que te esfuerzas. Ahora que los viejos arquetipos yacen en pedazos sobre el suelo, puedes examinar cada uno detenidamente. Mientras caminas por el Camino de Peh, retienes aquellas creencias que quieres conservar y descartas las que deseas desechar.

Regresa al Oeste del altar mirando hacia el Este. Osiris como Hierofante te habla:

ELOAH vino de Temán de EDOM y el Santo del Monte Parán. Su Gloria cubría los Cielos y la Tierra estaba llena de Su

alabanza. Su resplandor era como la Luz. Tenía KARNAIM en Sus Manos y allí estaba el escondite de Su Poder.

Continúas el discurso del Hierofante:

Antes que el Señor fue la pestilencia y Fuego Ardiente salió a sus P ies. Él se detuvo y midió la Tierra. Contempló y dispersó a las Nacio nes. Y las Montañas Eternas fueron esparcidas—las Colinas Perpetua s se inclinaron. Sus caminos son eternos. Vi las tiendas de Cusán e n aflicción y el cortinaje de la Tierra de Madián tembló.

¿Se disgustó el Señor contra los Ríos? ¿Fue Tu Ira contra el Mar que cabalgaste sobre Tus caballos y Carros de Salvación? Partiste la Tierra con los Ríos. Las Montañas Te vieron Y temblaron. El diluvio de Aguas pasó rodando. El Abismo pronunció Su voz y levantó Sus manos en alto. El SOL y la LUNA se detuvieron en sus moradas. A la Luz de Tus flechas se fueron— a la brillantez de Tu Lanza Reluciente.

El Hierofante termina el discurso:

Marchaste por la Tierra con indignación. Azotaste a los Gentile s en Tu Ira. Marchaste por el Mar con Tus Caballos—a través de la profundidad de las Poderosas Aguas.

Sostén en alto la Insignia de Admisión para el Camino de Peh y di:

La Cruz de Caballería de Diez Cuadrados se refiere a las Diez Sephiroth en d isposición equilibrada, ante las cuales la Forma y el Vacío retrocedieron. Tam bién es la forma desplegada del Doble Cubo y del Altar del Incienso.

Deja la cruz a un lado y enfoca tu atención en la placa de la letra Peh. Di:

El Vigésimo séptimo Camino del Sepher Yetzirah que corresponde a la letr a PEH se llama la Inteligencia EXCITANTE, y se llama así porque por medi o de él se crea el Intelecto de todos los Seres creados bajo el Cielo Más Alto, y la Excitación o Movimiento de ellos.

Es por lo tanto el reflejo de la esfera de Marte, y el camino recíproco q ue conecta Netzach con Hod, Victoria con Esplendor. Es el más bajo de l os tres caminos recíprocos.

Enfoca tu atención en la Llave del Tarot de La Torre y di:

La 16ª Llave del Tarot resume simbólicamente estas ideas. Representa una Torre alcanzada por un Rayo procedente de un círculo radiante y ter-

minando en un triángulo. Es la Torre de Babel alcanzada por el Fuego del Cielo. El triángulo al final del rayo, que surge del círculo, forma exactamente el símbolo astronómico de Marte.

Es el Poder de la Tríada que desciende y destruye las columnas de Oscuridad. Tres agujeros se abren en las paredes, simbolizando el establecimiento de la Tríada en ellas y la corona en la cima de la Torre está cayendo, como cayeron las coronas de los Reyes de Edom, quienes también están simbolizados por los hombres que caen de cabeza. A la derecha de la Torre está la LUZ y la representación del Árbol de la VIDA por diez círculos dispuestos así.

A la izquierda está la OSCURIDAD y once círculos que simbolizan los QLIPPOTH.

Visualice lo siguiente:

Imagina que estás al final del camino rojizo de Peh. En el ojo de tu mente imagina que ahora estás frente a la puerta verde que es la entrada que conduce al templo de Fuego de Netzach. Te das cuenta que tu viaje a través del 27º Camino ha sido una reestructuración psíquica personal. Esto ha significado una destrucción necesaria y repentina del viejo y lo desequilibrado para renovar completamente y reconstruir una nueva realidad psíquica ordenada. Los Reyes de Edom repre- sentaban pensamientos caóticos, algunos de los cuales son tuyos, y otros han sido implantados en tu mente por otros. Solo desmontando la torre de tus creencias personales y examinando los méritos de cada creencia puedes lograr el crecimiento espiritual. Esto también implica un equilibrio entre el Intelecto y las Emociones. Algunas creencias se basan puramente en respuestas emocionales irracionales, carentes de razón. Otras creencias son abstracciones intelectuales frías sin base en la vida real. Se debe lograr un equilibrio saludable entre estos dos extremos para construir orden a partir del caos.

Osiris te habla:

Por la presente te confiero el Título de Señor (Señora) del Vigésimo séptimo Camino.

(Di:) Reclamo el Título de Señor (Señora) del 27º Camino.

Thmê te habla:

Has pasado la Puerta del Camino de Peh en el Rayo de Marte. Prepara este Salón para reflejar el templo de Fuego de Netzach. Prepárate para avanzar al grado 4 = 7 de Philosophus.

La diosa te conduce al vestíbulo donde pasas unos momentos ensayando la Respiración Cuádruple y meditando en La Carta de La Torre. Realiza la Cruz Qabalística para equilibrar una vez más las energías elementales dentro de tu aura. Cuando estés listo, prepara el templo de acuerdo con la parte final del ritual.

Cambios en el templo establecidos para el resto del ritual—el templo de Netzach: Coloque los pilares ligeramente al oeste del altar. Justo al este del altar debe haber un atril con el dibujo del Jardín del Edén después de la Caída colocado sobre él. Sobre el altar, la cruz debe colocarse debajo del triángulo. El triángulo apunta con el vértice hacia arriba, y sus tres puntos están rodeados por las tres lámparas rojas que acompañaron a los oficiales en la parte anterior del ritual.

La estación de Hiereus está situada al norte del altar, mientras que la estación de Hegemón se encuentra al sur del altar. La estación del Hierofante permanece en el este. Se necesitan las placas con las letras hebreas de la siguiente manera: Este-Kaf, Noreste-Nun, Norte-Peh, Noroeste-Tzaddi, Noroeste-Qof. En el este debe estar la Qamea de Venus, junto con los sigilos planetarios y el símbolo de Venus en el Árbol de la Vida.

PARTE 4: Entrada en Netzach

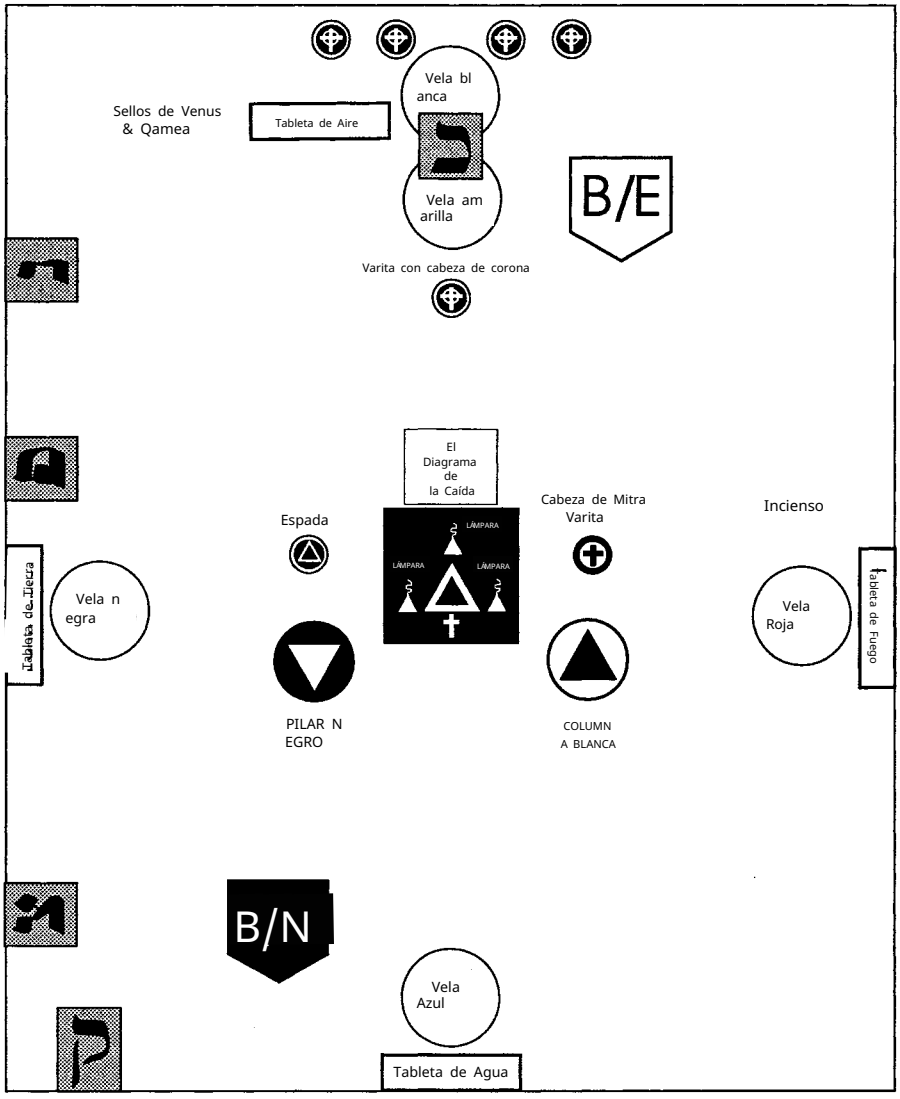
Después de preparar el Salón, pase unos momentos adicionales en meditación relajada en la antesala. Visualice una vez más el triángulo de Fuego y luego realice la Cruz Qabalística. Tome la Insignia de Admisión al templo de Netzach—la Cruz del Lamen del Hegemón. Al terminar, colóquese justo fuera de la puerta del templo y dé la batería de golpes: 3-3-1. Visualice brevemente todas las formas astrales de oficiales/dioses en sus respectivas estaciones. Luego imagine a Thmê en la entrada frente a usted. La diosa hace un gesto para que entre y luego señala hacia los Portales en el Noroeste. Diga:

> En el Noroeste están los Portales de los Caminos 29 y 28 por los cuales he entrado simbólicamente en este grado desde los grados 110 y 29 respectivamente, mientras que en el Norte está el Portal del Camino 27 por el cual acabo de pasar desde el grado de Practicus.

Ella lo conduce hacia la figura del Hiereus. Horus pregunta:

> ¿Por qué símbolo entras aquí?

> (Usted responde:) Entro por el emblema peculiar del Hegemón, que es la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados. Esta cruz abarca Tiféret, Netzach, Hod y Yesod, y descansa sobre Malkut. Además, la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados forma el Cubo, y por lo tanto se refiere a las Seis Sefirot.



El Templo Philosophus para la Auto-Iniciación: Cuarta Preparación

de Microprosopus que son Chesed, Geburah, Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod.

Thmê te conduce justo al oeste del altar. Las tres formas de oficiales/dioses se vuelven hacia adentro para mirar el altar.

Visualice lo siguiente:

En el ojo de tu mente, visualízate de pie al final del Camino rojo de Peh, frente a la Puerta del templo astral de Netzach. Una gran puerta verde está frente a ti. Tallada en esta puerta está la letra Nun pintada de rojo. Osiris, Horus e Isis están ante ti, sosteniendo sus lámparas rojas y bloqueando tu paso final hacia Hod con la Bandera del Oeste. Levantas el Lamen del Hegemón y proclamas que has recibido el Título de Señor/Señora de los Caminos 29, 28 y 27. La Bandera del Oeste se retira y los guardianes te permiten la entrada final al templo de Fuego de Netzach. Astralmente, das los Signos del Neófito seguidos por el Signo de un Philosophus y luego pasas por la puerta hacia Netzach.

El templo es una cámara de siete lados cubierta con cortinas de seda verde. El suelo y el techo están construidos de esmeralda pura, mientras que el techo está ornamentado con la figura de un heptagrama de rubí. El aroma de rosa está en el aire. Siete columnas rodean el altar central rojo, sobre el cual hay una llama del templo, un sistrum y siete rosas.

El arcángel alado Haniel también está aquí, un ser femenino de cabello claro vestido con túnicas de gasa verde. Ella te conduce a una cortina en el extremo lejano del templo. Dando el Signo de la Luz Espiral, pasas a través de la cortina.

De nuevo te encuentras en el conocido Patio del Tabernáculo. Rápidamente caminas más allá del altar de bronce y la pila, entrando en la cámara exterior del Lugar Santo frente al altar dorado. Como siempre, ofreces brasas e incienso y realizas la Cruz Qabalística. Luego, cruzando la cámara, el velo frente a ti se separa y contemplas una vez más el sagrado Arca.

Contemplas la Luz Divina que está posada sobre el Asiento de la Misericordia dorado entre los dos Querubines alados. Se te presenta una visión adicional del Jardín del Edén:

Ves nuevamente ante ti el Árbol de la Vida, conectado por los ríos del Paraíso que encontraste por primera vez en el grado Practicus. Pero la visión ante ti ha perdido toda su antigua tranquilidad. En Malkuth, la poderosa diosa coronada Eva sostenía todo el Árbol de la Vida, sosteniendo por sí sola los dos grandes pilares opuestos de Fuego y Nube, Luz y Oscuridad. Sin embargo, al igual que en la historia de Prometeo, quien robó el Fuego divino del Cielo asistido por Pal-

Como Athene, la diosa de la Sabiduría, Eva se inclinó para tomar los frutos del conocimiento. Realizó lo que podría considerarse el primer acto de Libre Albedrío, por el cual la humanidad primitiva dio un paso adelante en la evolución física que separó a la humanidad del resto de la Naturaleza. Al hacerlo, cambió el destino de la raza humana para siempre, porque un animal consciente no tenía lugar en el Jardín del Paraíso.

Cuando Eva se inclinó para tomar el conocimiento y asegurarlo para la humanidad, dejó sin apoyo las dos poderosas columnas. Como resultado, el Árbol Sefirótico se rompió. Una vez que se alcanzó el conocimiento, el gran dragón rojo de siete cabezas y diez cuernos, que había estado dormido bajo Malkuth, fue despertado y liberado.

Perdiendo su firme apoyo, Eva cayó y también cayó el gran Adán. Ya no podían permanecer como las otras criaturas en el bosque, motivados solo por el instinto. Ahora poseían la capacidad de pensar, de ser conscientes de sí mismos, de fabricar herramientas y de usar el conocimiento, ya sea para bien o para mal—solo su Libre Albedrío podía decidir cuál. Juntos cayeron del jardín.

Las espirales del dragón envolvieron Malkuth, y sus cabezas se elevaron hasta las siete Sefirot inferiores, incluso hasta Daath a los pies de la Gran diosa Aima Elohim. El Dragón creció una octava cabeza, y de esta boca siseante de Leviatán, las Aguas Infernales comenzaron a fluir hacia Daath, amenazando incluso a los Supernales mismos.

Por un momento tienes un vistazo del Reino Supernal: La diosa Aima Elohim ha vuelto su rostro lejos del Jardín con tristeza. El gran dios Yah mira con compasión. Sobre ambos está la corona de Kether.

Entonces YHVH Elohim colocó las cuatro letras del Nombre Inefable, los Poderosos Querubines y la Espada Llameante entre el devastado Jardín y el Edén Supernal, protegiéndolo del Dragón del Caos. Los Poderosos Querubines combatieron a la serpiente y se formó un gran abismo conocido como el Abismo para marcar el campo de batalla, separando el Edén Supernal de las ramas inferiores del Árbol. Nubes oscuras y densas se arremolinaron para oscurecer el Jardín y ocultarlo a la vista de la humanidad.

Gradualmente, esta visión del Jardín del Edén se desvanece una vez más en la brillante Luz sobre el asiento de misericordia del Arca. La cortina ante ti se cierra y oculta el Arca y sus guardianes. Estás nuevamente en el templo astral de Netzach.

Trae el foco de tu mente consciente de vuelta al Salón Philosophus. Realiza la Adoración al Señor del Universo. La forma oficial del Hierofante se acerca a tu lado y dirige tu atención al diagrama de La Caída, al este del altar. Cuando estés listo, continúa y di:

Ante mí está representado el simbolismo del Jardín del Edén después de la Caída. Porque, la gran diosa, Eva, que en el grado 3 = 8 sostenía las Columnas de las Sephiroth, en el Signo del grado 2 9, siendo tentada por el Árbol del Conocimiento (cuyas ramas en verdad tienden hacia arriba hacia las Siete Sephiroth inferiores, pero también tienden hacia abajo hasta el Reino de las Cáscaras) descendió hacia los Qlippoth, y de inmediato las Columnas quedaron sin soporte y el sistema sefirótico se rompió, y con ello cayó ADÁN, el MICROPROSOPO.

Entonces surgió el Gran Dragón con Siete Cabezas y Diez Cuernos, y el Jardín quedó desolado, y MALKUTH fue separado de las Sephiroth por sus pliegues intersectados, y vinculado al Reino de las Cáscaras. Y las Siete Sephiroth inferiores fueron separadas de las Tres Supernales en DAATH, a los pies de AIMA ELOHIM.

Y en las Cabezas del Dragón están los nombres y coronas de los Reyes Ed omitas. Y porque en DAATH hubo el mayor ascenso del Gran Serpiente del Mal, por eso hay, por así decirlo, otra Sephirah, haciendo para las Sephiro th Infernal o Adversa, Once en lugar de Diez.

Y por eso fueron profanados los Ríos del Edén, y de la Boca del Dragón brotaron las Aguas Infernales en DAATH. Y este es LEVIATÁN, la Serpiente Torcida.

Pero entre el Jardín Devastado y el Edén Supernal, YHVH ELOHIM colocó las letras del NOMBRE y la ESPADA RELAMPAGUEANTE para que la parte más alta del Árbol de la Vida no se viera involucrada en la Caída de Adán. Y de ahí fue necesario que el SEGUNDO ADÁN viniera a restaurar todas las cosas y que, así como el Primer Adán había sido extendido en la cruz de los Ríos Celestiales, así el HIJO debería ser crucificado en la cruz de los Ríos Infernales de DAATH. Sin embargo, para hacer esto, debe descender primero hasta lo más bajo, incluso hasta Malkuth y nacer de ella.

La forma oficial del Hierofante capta tu atención para revelarte los secretos del grado. Escuchas la voz de Osiris:

El grado 4 = 7 de Philosophus se refiere a la Sephirah Netzach y los caminos 29, 28 y 27 están ligados a ella.

Entonces Osiris te invita a dar el Signo de Philosophus y explica:

Este Signo se da levantando las manos a la frente, y con los pulgares e índice formando un triángulo, con el vértice hacia arriba. Esto representa el Elemento Fuego, al que se asigna este grado, y también el Espíritu que se movía sobre las Aguas de la Creación.

La figura continúa:

> El Agarre o Señal es el Agarre general del Primer Orden. La Gran Palabra es un Nombre de nueve letras, YHVH TZABAOTH, que significa Señor de los Ejércitos. El Número Místico es 28, y a partir de él se forma la Contraseña de este grado, KAPH CHETH, que debe ser deletreada por separado cuando se dé. Significa PODER.

Repites las palabras:

> La Gran Palabra es YHVH TZABAOTH. El Número Místico es 28. La Contraseña del grado es KAPH CHETH.

> (Continúas:) A este grado y a la Sephirah Netzach, se refiere el Séptimo Camino del Sepher Yetzirah. Se llama la Inteligencia Recondita, y así se denomina porque es el Resplandor Refulgente de todas las Virtudes Intelectuales que son percibidas por el Ojo de la Mente y por la Contemplación de la Fe.

Osiris continúa:

> La Insignia Distintiva de este grado, que ahora tienes derecho a llevar, es la banda de un Practicus con la adición de una cruz verde sobre la cruz naranja y el número 4 en un círculo y 7 en un cuadrado a cada lado de su cima, y debajo del 31, los números 27, 28 y 29 en verde, entre barras estrechas del mismo color.

Abre el altar y quita la banda de Philosophus. Al ponértela, visualiza al dios Osiris invistiéndote con la banda. Luego el dios señala la Tabla Enochiana del Sur. Mientras inspeccionas la Tabla, di:

> Este grado se refiere especialmente al Elemento Fuego y por lo tanto la Gran Torre de Vigilancia o Tabla Terrestre del Sur forma uno de sus principales emblemas. Se conoce como el Cuadrángulo Cuarto o Gran Cuadrángulo del Sur y es una de las Cuatro Grandes Tablas entregadas a Enoc por el Gran Ángel Ave. De ella se extraen los Tres Nombres Secretos Santos de Dios —OIP TEAA PEDOCE—que se llevan en las Banderas del Sur, y numerosos Nombres Divinos y Angélicos que pertenecen al Elemento Fuego.

El oficial en forma de Hierofante indica la cruz y el triángulo sobre el altar. Di:

> El triángulo que corona la cruz sobre el altar representa el Fuego del Espíritu que corona la Cruz de la Vida y de las Aguas de Edom. Forma el Emblema Alquímico del Azufre. Las lámparas rojas en los ángulos del triángulo son la forma triple del Fuego.

La forma oficial del Hierofante regresa a su trono en el Este. Osiris habla, señalando las placas con letras hebreas:

> Los Portales en el Este y Noreste conducen a grados superiores. Los otros son aquellos caminos que ya has recorrido.

Osiris entonces dirige tu atención hacia la Qamea de Venus. Continúas:

> El grado de Philosophus está especialmente relacionado con el Planeta VENUS, Regente en Netzach. Su símbolo, cuando se inscribe en el Árbol de la Vida, se muestra en el Este. Abarca toda la Sephiroth, y por lo tanto es un emblema adecuado de la Isis de la Naturaleza, por lo que también su círculo se representa más grande que el de Mercurio.

Escucha la voz de Osiris hablándote:

> Ahora te felicito por haber pasado por la ceremonia del grado 4 = 7 de Practicus, y en reconocimiento a ello, te confiero el Título Místico de PHAROS ILLUMINANS, que significa "Torre Iluminadora de Luz"; y te doy el símbolo de ASCH, que es el nombre hebreo del Fuego. También te doy el símbolo adicional de PHRATH o Éufrates, el Cuarto Río.

Ve al Este y enfrenta la forma divina de Osiris. El dios traza el sigilo de la cruz y el círculo frente a ti. Toma el cetro coronado y gira para mirar al Este. Adoptando la forma oficial del Hierofante, da un golpe y di:

> En el Nombre de YHVH TZABAOTH, oíd todos, que yo (indicar lema mágico) proclamo que he sido debidamente promovido al grado 4 = 7 de Philosophus, como Señor (Señora) de los Caminos 27, 28 y 29, y que he recibido el Título Místico de PHAROS ILLUMINANS y los símbolos de ASCH y PHRATH.
>
> Además, juro estudiar a fondo los Misterios que se me han revelado en mi progreso desde la humilde posición de Neófito, para que mi conocimiento no sea meramente superficial, como el que caracteriza a la persona engreída e ignorante, sino que pueda realmente y profundamente comprender lo que profeso saber.

PARTE 5: El Cierre

Da un golpe y di: “¡Adoremos al Señor y Rey del Fuego!” Da otro golpe. Enfréntate al Este y visualiza el triángulo de Fuego. Di: "¡YHVH TZABAOTH Poderoso y Terrible! ¡Comandante de los Ejércitos Etéreos eres Tú! ¡Amén!”

Ve al Sur del templo mirando la Tabla Enociana del Fuego. Visualiza a los otros oficiales/formas divinas detrás de ti en formación equilibrada. Da un golpe con el cetro y recita la Oración de las Salamandras o Espíritus del Fuego:

> Padre inmortal, eterno, inefable e increado de todo, llevado sobre el Carro de los Mundos que siempre giran en movimiento incesante. Gobernante sobre la vastedad etérea donde se alza el trono de Tu Poder, desde la cima de la cual Tus Ojos contemplan todo y Tus Oídos Puros y Santos escuchan todo—ayúdanos, Tus hijos, a quienes has amado desde el nacimiento de las Edades del Tiempo! Tu Majestad, Dorada, Vasta y eterna, brilla sobre el Cielo de las Estrellas. Sobre ellas estás exaltado.
>
> Oh Tú Fuego Centelleante, allí iluminas todas las cosas con Tu Insoportable Gloria, de donde fluyen los Corrientes Incesantes de Esplendor que nutren Tu Espíritu Infinito. Este Espíritu Infinito nutre todo y hace ese Tesoro inagotable de la Generación que siempre te abarca—repleto con las innumerables formas con las que lo has llenado desde el Principio.
>
> De este Espíritu surgen esos reyes más santos que están alrededor de Tu trono y que componen Tu Corte.
>
> ¡Oh Padre Universal, Único y Solitario! Padre tanto de Inmortales como de Mortales. Has creado especialmente Poderes semejantes a Tu Pensamiento Eterno y a Tu Venerable Esencia. Los has establecido por encima de los Ángeles que anuncian Tu Voluntad al mundo.
>
> Por último, nos has creado como un tercer Orden en nuestro Imperio Elemental.
>
> Allí nuestro ejercicio continuo es alabar y adorar Tus Deseos: allí ardemos sin cesar con eternas Aspiraciones hacia Ti, ¡Oh Padre! ¡Oh Madre de Madres! ¡Oh Arquetipo Eterno de la Maternidad y el Amor! ¡Oh Hijo, la Flor de todos los Hijos! ¡Forma de todas las Formas! ¡Alma, Espíritu, Armonía y Número de todas las cosas! ¡Amén!

Por la autoridad del cargo de Hierofante conferido a ti por Osiris, destierra los poderes de la Tabla de Fuego. Traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama de destierro del Espíritu Activo. Mientras lo haces, vibra "BITOM" (Bay-ee-toh-em). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e intona

"EHEIEH" (Eh-heh-yay). Da el Signo de Inversión de la Luz en Espiral. Luego traza el pentagrama de destierro del Fuego. Mientras lo haces, vibra el Nombre "OIP TEAA PEDOCE" (Oh-ee-pay Tay-ah-ah Pay-doe-kay). Dibuja el sigilo de Leo en el centro e intona "ELOHIM" (El-oh-heem). Da el Signo de Philosophus.

Da la Licencia para Partir diciendo:

> Partid en paz hacia vuestras moradas. Que la bendición de YHVH TZABAOTH esté sobre vosotros. Que haya paz entre nosotros y vosotros, y estad listos para venir cuando se os llame. (Da un golpe.)

Devuelve el cargo de Hierofante al dominio de Osiris en la parte Este del Salón.

La diosa Thmê viene a tu lado. Ella te conduce a la estación del Hiereus donde traza la figura de la cruz y el triángulo en el Aire. La forma divina de Horus saluda con el Signo de Proyección - Thmê responde con el Signo del Silencio. Horus se desvanece lentamente de la vista. De esta manera, Thmê libera a las otras formas divinas en el Salón, Osiris y las formas divinas en el Dais. Todas las entidades astrales en el Salón comienzan a desvanecerse de la vista.

Thmê misma es la última forma divina en disolverse. Agradeces a la diosa por guiarte en el Salón de Philosophus. Traza las figuras de la cruz y el triángulo ante ella. Ella te saluda con el Signo de Proyección. Respondes con el Signo del Silencio. Retira el rayo blanco que había activado la forma divina de vuelta a tu centro cardíaco. Realiza la Cruz Cabalística una última vez para equilibrar todas las energías dentro de tu esfera de sensación.

Toma la espada y realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Luego ve al Este y di:

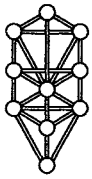
> En el Nombre de YHVH TZABAOTH, declaro este templo cerrado en el grado 4 = 7 de Philosophus.

Da la batería de golpes: 3-3-1. Ve a la estación del Hiereus y repite la batería: 3-3-1. Ve a la estación del Hegemón y repite la batería: 3-3-1.

Da el Signo del Philosophus antes de salir del templo.◇

La Quinta Conferencia de Conocimiento

SECCIÓN 1: Qabalah - El "Cuerpo" de lo Divino



AZOTH es una palabra frecuentemente usada en la magia y en la alquimia. Se forma a partir de las letras inicial y final de los alfabetos griego, latino y hebreo, así: A y Z, Aleph y Tau (58), Alfa y Omega (AQ). Es utilizada con varios significados por diferentes autores, pero en su mayoría simboliza el principio y el fin, o más bien la Esencia. Azoth es considerado la Medicina Universal de la Alquimia, o el remedio universal que se dice contiene en sí mismo todas las demás medicinas. El término se usa a menudo para el Mercurio Alquímico, y algunos consideran que Azoth es una esencia viva o Espíritu, que contiene un Alma.

Además de las Sephiroth en el Árbol de la Vida, muchos otros conceptos y nombres aparecen en los escritos Qabalísticos. Estos incluyen lo que se conoce como los Tres Velos de la Existencia Negativa. Son:

AIN (*): que significa "Negatividad", "Nada" o "No". Ain es el Velo más externo.

AIN SOPH (DID ("N): o "Ilimitado". Ain Soph es el Velo medio. Ain Soph es el recipiente que contiene al Ain.

AIN SOPH AUR ("IN DID ("N): o "la Luz Ilimitada". El Velo más interno del cual se formó la Sephirah de Kether. Ain Soph Aur es la Luz restringida que resulta de la unión de Ain y Ain Soph.

La idea de los Tres Velos Negativos es un concepto que desafía los intentos humanos de describir los Velos como algo. Son planos de existencia que se encuentran fuera de todos los ámbitos de experiencia humana. La humanidad naturalmente piensa en términos de "algo" en lugar de "nada". Simplemente no podemos entender estos Velos en términos de algo con lo que podamos compararlos. Se recuerda al estudiante otra polaridad de la Qabalah: así como la Luz no puede existir sin la Oscuridad, "algo" no puede existir sin "nada". Ain es verdaderamente la única constante en el universo, siempre ha sido y siempre será. Los "algunos" siempre necesitan un punto de inicio, incluso la esfera más alta de Kether. La Nada Ilimitada, por otro lado, siempre ha existido. Toda la creación surge de ella y a ella regresa. Es el silencio calmado—la Luz Ilimitada del ser—infinito. Estos Velos no manifestados de negatividad contienen en sí mismos las semillas de la existencia positiva y del universo manifiesto tal como lo conocemos. Esta negatividad puede ser simbolizada por las letras griegas Alfa y Omega, el principio y el fin.

Dicho esto al principio, intentaremos lo imposible: describir los Velos en términos que el lector pueda relacionar. La característica principal del Velo de Ain es dar o otorgar de su propia esencia. Así, se dice que el Velo de Ain es un aspecto masculino/positivo de Dios que busca estimular o impartir de su propia Luz esencial.

El atributo de Ain Soph, el aspecto femenino/negativo de Dios, es recibir la Luz. Se dice que Ain Soph es el recipiente perfecto que busca recibir y

contener la Luz para poder otorgarla. El Ain Soph suprimió su deseo de recibir la Luz para transmitir la Luz. Así, el Ain Soph se formó en un círculo vacío que est aba rodeado por un círculo de Luz. Un rayo de Luz penetró el círculo vacío hasta su centro, resultando en una sucesión de círculos concéntricos que marcaban las divisiones de la creación. El punto primario de Luz formado en el centro del Ain Soph es Ain Soph Aur, la Luz Ilimitada de la cual fue creado el universo. En la Qabalah Luriánica, 121 se dice que la creación de Kether provino de un proceso d e zimzum o "contracción" del Ain Soph desde la Luz circundante, no muy diferent e a un conjunto vacío de pulmones inhalando para reunir y contener (y por lo t anto limitar) el aire circundante.

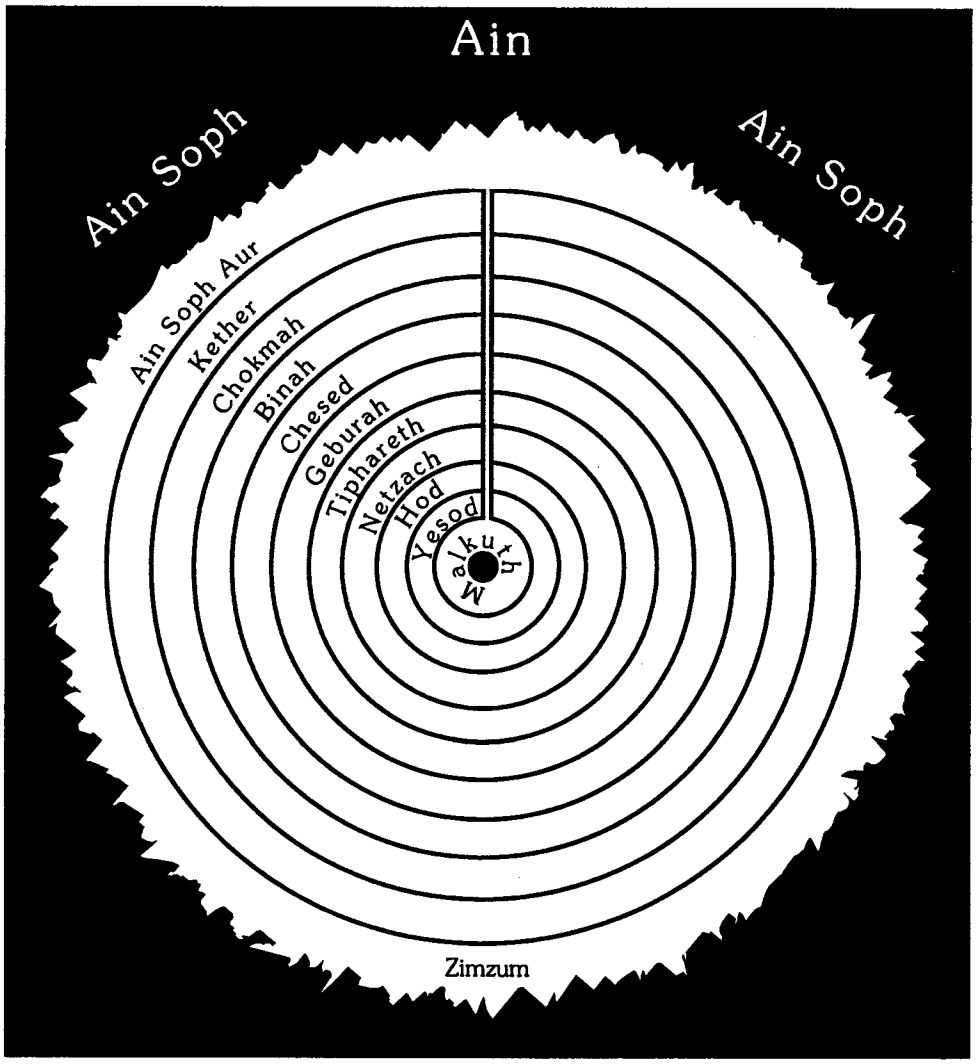
ADÁN KADMÓN (1 078): Desde el punto de Luz de Ain Soph Aur se formó el "Cuer po" de lo Divino—el hombre primordial que precedió a todos los demás primordia les. Este es Adán Kadmón, el "hombre arquetípico" o prototipo de la humanidad q ue está circunscrito en el Árbol de la Vida. Kether, la corona, está sobre su cabeza , y Malkuth está a sus pies. Este humano divino contiene la esencia de YHVH, pu es Yod del Nombre de Cuatro Letras está simbolizado por la cabeza de Adán Kad món, la letra Heh alude a los brazos y hombros, la letra Vav se refiere al torso, y Heh Sophith se atribuye a las piernas y pies.

Concebido antes del mundo de Atziluth, Adán Kadmón fue el primero d e cuatro reflejos del Eterno que se manifiestan a medida que la existencia ev olucionó de lo Divino a lo Material. Él es un eslabón intermedio entre el Ain S oph y el orden de los Mundos Qabalísticos que aún están por manifestarse. A dán Kadmón es la conciencia de lo Divino, conteniendo en sí mismo todo lo n ecesario para crear el universo manifiesto como un reflejo del universo divino. Contiene dentro de su ser Voluntad (Atziluth), Intelecto (Briah), Emoción (Yetzi rah) y Assiah (la capacidad para la acción). Adán Kadmón es el espejo de refle xión que usa lo Divino para experimentarse a sí mismo a través de los Cuatro Mundos de la Qabalah, pues solo un descenso a los cuatro Mundos permitir á a lo Divino aprehender todos los aspectos de la divinidad. Sin embargo, una vez que Adán Kadmón desciende al Mundo Activo de la Manifestación, debe s er reflejado de vuelta a la Fuente Atzilútica original. El cuerpo de Adán Kadmó n en las Sefirot del Árbol de la Vida es un reflejo mayor del cuerpo humano superpuesto en las esferas del Árbol.(Por lo tanto, el Pilar de la Misericordia e stá ubicado al lado derecho de Adán Kadmón y el Pilar de la Severidad a su la do izquierdo. Al aplicar el Árbol de la Vida a tu propio cuerpo, se logra un ref lejo de la Divinidad. El Pilar de la Misericordia está a tu lado izquierdo mientr as que el Pilar de la Severidad está a tu lado derecho.)

La restricción Qabalística de la Luz Divina en esferas que conformaban el cuerpo de Adán Kadmón fue con el propósito de la creación de la humanidad. Pero la Luz aún era demasiado potente para cumplir ese propósito. Por lo tanto, la Luz fue dividida en Cuatro Mundos, cada mundo velado sucesivamente del que le precedía. (Revisa el Capítulo Dos para información sobre los Cuatro Mundos de la Qabalah.)

---

121 Nombrado en honor al Rabino Isaac Luria.



Sefirot Concéntricas

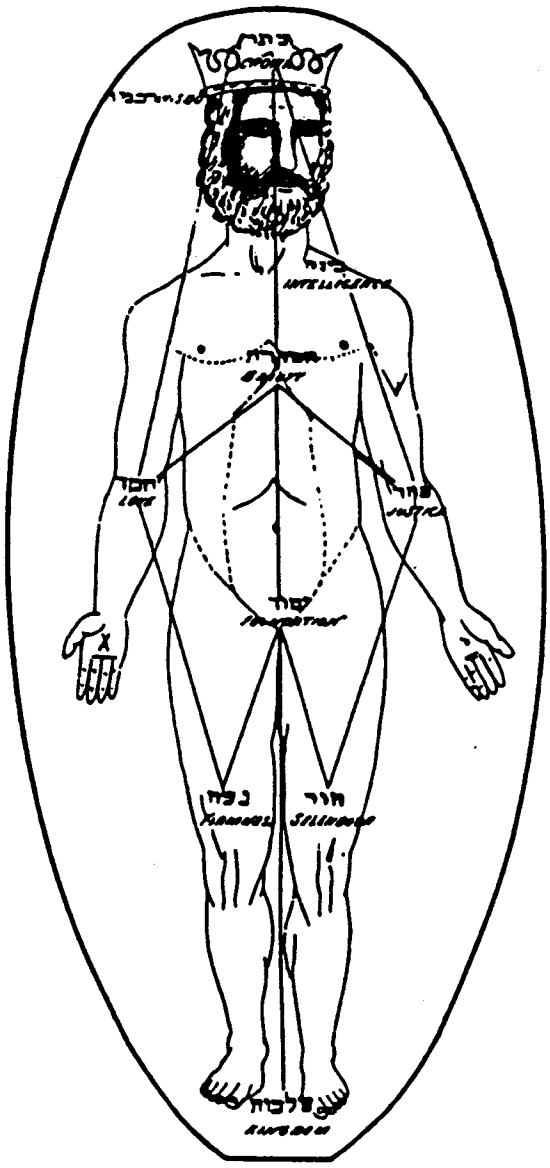
LA ROTURA DE LOS VASOS: La Rotura de los Vasos es otra versión de la Caída de l Jardín del Edén (según la Qabalah Luriánica). Este evento corresponde a la destr ucción de los mundos iniciales y fallidos de la Qabalah anterior: el universo del C aos o Tohu. Según la tradición, hay dos aspectos en la emanación de la Luz Divin a. Uno es lineal, en la forma del cuerpo de Adam Kadmon (o el glifo del Árbol d e la Vida tal como lo conocemos). El segundo es circular, en el cual las Sephiroth tomaron forma dentro de Adam Kadmon en una serie de círculos concéntricos. E l círculo más externo era Kether, que residía en estrecha proximidad al círculo qu e abarcaba Ain Soph Aur. En esta etapa temprana, las Sephiroth aún no estaban separadas, sino unidas como una serie de Luces o Puntos. A estas Luces Sephirot icas se les otorgaron entonces "vasos" o campos de contención, en los cuales org anizar su sustancia y operaciones.

Lo que ocurrió a continuación fue lo que se llama la "Rotura de los Vasos" o "la muerte de los Reyes". Los vasos de contención pertenecientes a las tres Sephiroth Supe rnales eran lo suficientemente resistentes para recibir la Luz Divina que emanaba hacia ellos, pero la fuerza de la Luz era inestable y carecía de dirección. Cuando la Luz impact ó las siguientes seis esferas desde Chesed hasta Yesod, lo hizo con tal potencia que los vasos se rompieron uno a uno, enviando fragmentos que caían. El vaso de Malkuth tam bién se agrietó, pero no se rompió.

Parte de la Luz regresó a su fuente, pero el resto fue impulsado hacia abaj o junto con los vasos rotos. Los pedazos destrozados de los vasos se convirtieron e n los Qlippoth y en los orígenes de la materia densa. La Luz que quedó atrapada p or los Qlippoth suministró la fuerza vital y la sustancia para el reino Qlippótico, que afectó a todos los reinos excepto a los Supernales después de la rotura de los Vas os. Una de las consecuencias más graves de la devastadora presión de la Lu z al romper los Vasos fue que cada nivel del Mundo por debajo de los Supernales descendió desde su ubicación normal. (Se dice que la muerte de los reyes edomitas en Génesis se refiere a la rotura de los Vasos y su consecuente caída a un nivel i nferior). Nada permaneció en su posición adecuada. El Mundo de Assiah, el Mundo Activo, se ha sumergido y mezclado con las moradas más bajas de los Qlippoth. El proceso universal se volvió contrario a su orden anterior.

Una de las explicaciones de por qué los Vasos se rompieron es que en e sta etapa de Tohu, las Sephiroth primitivas podían recibir la Luz Divina como Va sos, pero al ser simples puntos de emanación, no podían devolver la Luz ni inter actuar entre sí. De esta manera, no podían asemejarse a lo Divino y, en consecu encia, eran incompletas. Por ello, no pudieron contener la Luz Divina, fueron abr umadas por la Luz y se rompieron. La razón por la que estos Vasos inestables f ueron creados en primer lugar (según la tradición Luriánica) fue para que el Mal pudiera existir. Esto proporcionaría a la humanidad la libertad de elegir; algo qu e es requisito previo para la restauración de los Vasos. Además, dado que el Mal emanó del primer y más alto de los Vasos, puede ser reconstruido y restaurado a este nivel.

PARTZUFIM (O'DYSD): Hay una enseñanza en el Zohar (o Libro Qabalístico del Esplen dor) que divide las Sephiroth en cinco semblantes arquetípicos. La palabra partzufim



Adam Kadmon, El Cuerpo de Dios

significa "caras" (singular-partzuf). Se refiere a cinco fuerzas o personas arquetípicas que reemplazan a las Sephiroth como las manifestaciones principales de Adam Kad- mon después de la "Ruptura de los Vasos". Después de la "Ruptura", los Vasos fueron reconstruidos y transformados en las "Caras". Esto constituyó el Universo de la Rectifi- cación que reemplazó al Universo del Caos. Los Partzufim incluyen Arik Anpin, Abba, Aima, Zauir Anpin y Nukba de-Zauir (también conocida como Malkah).[122] Estos cinco puntos son centros de fuerza a través de los cuales la energía creativa de lo Divino puede operar y manifestarse. Estos cinco también establecen la forma final de Adam Kadmon después de la Ruptura de los Vasos, una forma muy diferente de la figura del "hombre arquetípico" que existía antes de la Caída. Los partzufim constituyen el Mundo de Atziluth, que se refleja en los tres Mundos inferiores. Lo más importante es que los partzufim fueron lo suficientemente fuertes para contener la Luz que había destrozado los Vasos anteriores. Fueron capaces tanto de dar como de recibir Luz. Estas "caras" se asemejaban a la humanidad y podían interactuar entre sí de manera antropomórfica.

ARIK ANPIN ("D3N 7778): significa el "Rostro Vasto" o el "Rostro Mayor" (literalmente "cara larga"). También conocido como Macroprosopus. Uno de los títulos de Kether. Otros títulos de Kether incluyen Aatik Yomin ("D" Ty), el "Anciano de los Días," y Aatik Qadosh (PT), "el Santo Anciano."

ABBA (NN): Kether o el Rostro Vasto emana primero como Abba, el Padre Supernal, y Aima, la Madre Supernal. Abba, el Padre Supernal, se refiere a la letra hebrea Yod del Tetragrámaton. Abba está asociado con la Sephirah Chokmah.

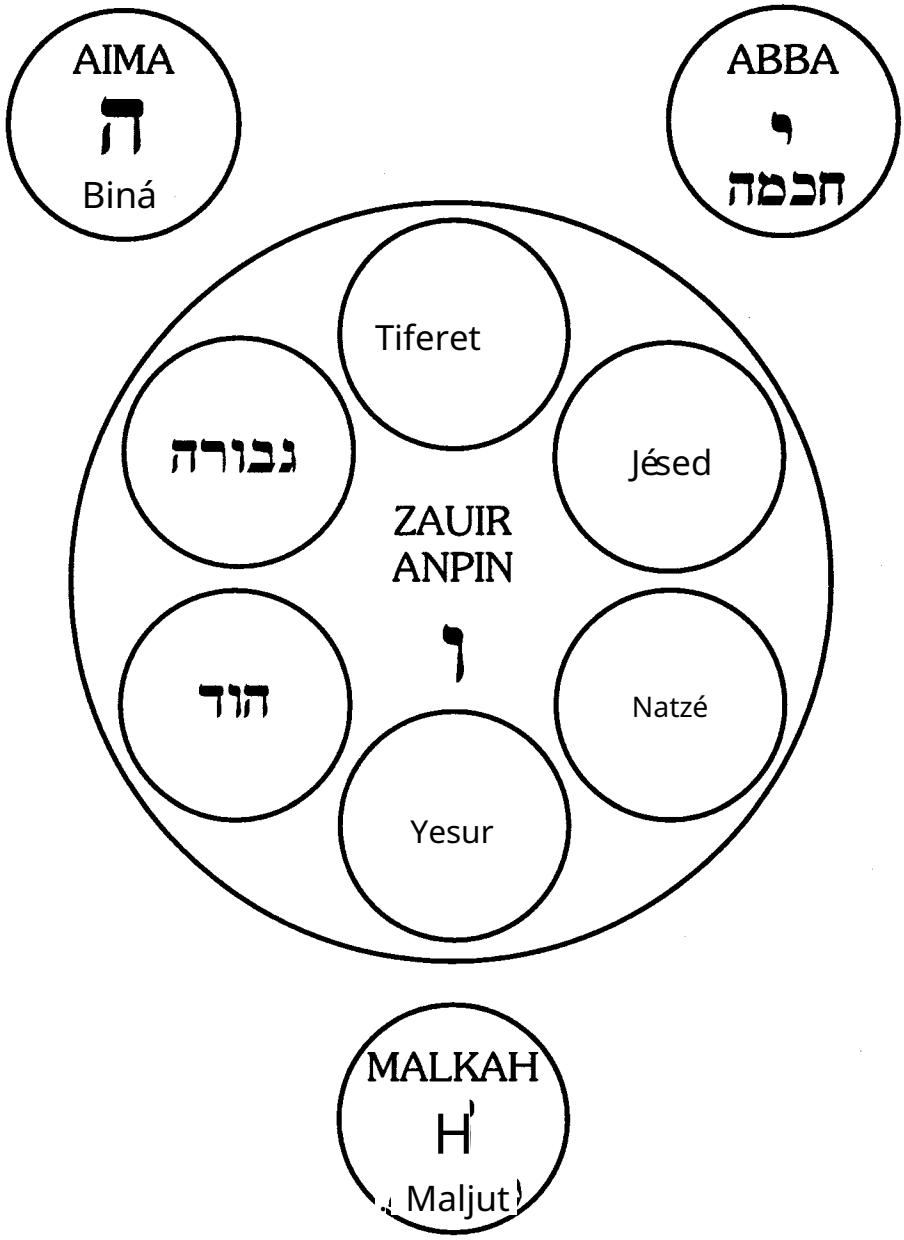
AIMA (NON): La Madre Supernal, Aima, se refiere a la letra Heh. Aima está atribuida a la Sephirah Binah. Abba y Aima funcionan como un potencial dual. Actúan como modelos de diferenciación que dividen todas las emanaciones en activas o pasivas, estimulantes o receptoras, masculinas o femeninas. Elohim es un nombre dado a estos dos seres unidos.

ZAUIR ANPIN ("DIN 7991): Literalmente "cara corta." También llamado Microprosopus o el Rostro Menor. Zauir Anpin es el hijo de los Elohim, Abba y Aima. El hijo representa un "nacimiento" en los mundos inferiores de manifestación por debajo de los Supernales. Zauir Anpin corresponde a las seis Sephiroth de Chesed, Geburah, Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod; y de estas especialmente a Tiphareth. También está asociado con la letra Vav del Tetragrámaton. Este partzuf es central en el proceso de restaurar el Árbol de la Vida a su estado original antes de la Caída.

NUKBA DE-ZAUIR (7917 ŋp): Literalmente la "Femenina de Zauir." Este partzuf simboliza la contraparte femenina de Zauir Anpin. Títulos adicionales de esta "cara" incluyen Malkah y Kalah: MALKAH (מלכה) "la Reina" y KALAH ("½כ) "la Novia." Estos son títulos de la Sephirah Malkuth, que se considera la esposa del Microprosopus. También se refiere a Heh Sophith del Tetragrámaton.

---

122 Algunas fuentes se refieren a un total de siete Partzufim, incluyendo dos que se asignan al nivel superior de Kéter, Aatik Qadosh y Aatik Yomin; mientras que Arik Anpin a veces se considera la parte inferior de Kéter.



Los Partzufim

TIKKUN (¡¹p♫): que significa "redención", es la restauración del universo a su pureza y diseño primigenios—es la corrección de la confusión y el caos que fue el resultado de la ruptura de los Vasos. La creación de los partzufim (rostros), que introdujo un nuevo patrón de dinámicas en el Árbol de la Vida, es parte del proceso de tikkun, un proceso de limpieza y reconstrucción del Árbol. La Luz Divina de Atziluth (el mundo de los partzufim) se transmite a los otros mundos y se altera o filtra a medida que desciende. La plena potencia de la Luz se modifica en su descenso. Así se inicia el proceso de tikkun, pero solo puede ser completado por la humanidad. La tarea humana es restaurar el sistema del Árbol de la Vida restaurando el Mundo de Assiah, el mundo físico, a su estado original de espiritualidad—sacándolo del reino de los Qlippoth y permitiendo que exista un estado de unidad última entre todo ser y lo Divino, sin interrupción por los Qlippoth. Esta tarea es una limpieza espiritual interna por la que todo ser humano debe esforzarse. Correspondencias Qabalísticas

Los Nombres Secretos de los Cuatro Mundos Qabalísticos fueron dados en el Capítulo Dos. Estos nombres se basan en correspondencias numéricas: Atziluth-Ab (27)—72, Briah Seg—(D)-63, Yetzirah-Mah (D)—45, Assiah-Ben (3)-52. Estos cuatro reinos son aquellos que finalmente se manifiestan en las cuatro letras del Nombre, en las cuatro "caras" inferiores de Atziluth en el cuerpo de Adam Kadmon, y finalmente, en los Cuatro Mundos mismos.

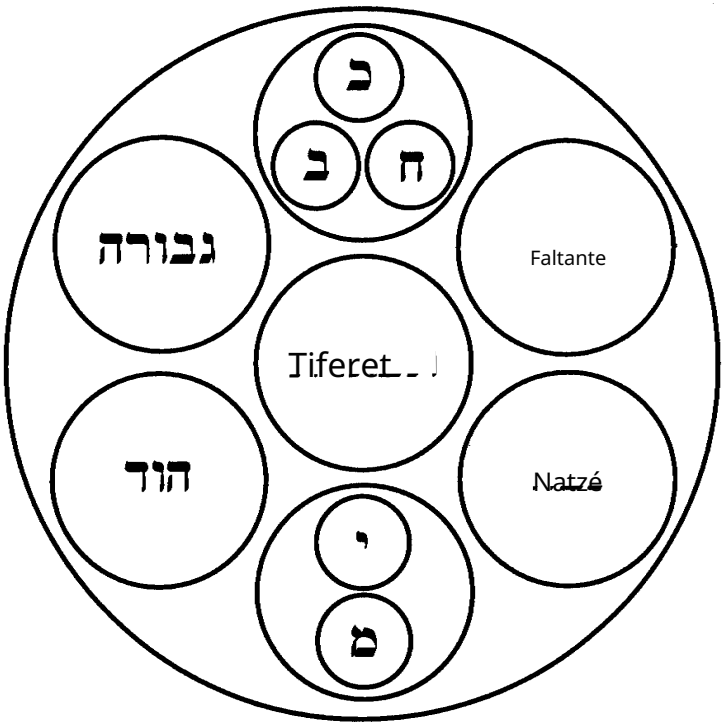
La Letra Tau: En cada uno de los Cuatro Mundos están las Diez Sephiroth de ese Mundo, y cada Sephirah tiene sus propias diez Sephiroth, sumando 400 Sephiroth en total, el número de la letra hebrea Tau, la cruz, el universo, la culminación de todas las cosas. (Esto ayuda a explicar por qué el grado Zelator se refiere a Malkuth de Malkuth, y Theoricus a Yesod de Malkuth, etc.)

Los Siete Palacios: Las diez Sephiroth se combinan en lo que se conoce como los Siete Palacios (Sheva Hekhaloth) de Briah. El Primer Palacio contiene las Tres Sephiroth Supernales. El Segundo Palacio consiste en Chesed, el Tercero en Geburah, el Cuarto en Tiphareth, el Quinto en Netzach, el Sexto en Hod, y el Séptimo contiene Yesod y Malkuth. Al asignar las diez Sephiroth a los Siete Palacios, las energías de las Sephiroth pueden diferenciarse según las energías planetarias, ya que los Siete Palacios corresponden a los Siete Planetas de los antiguos.

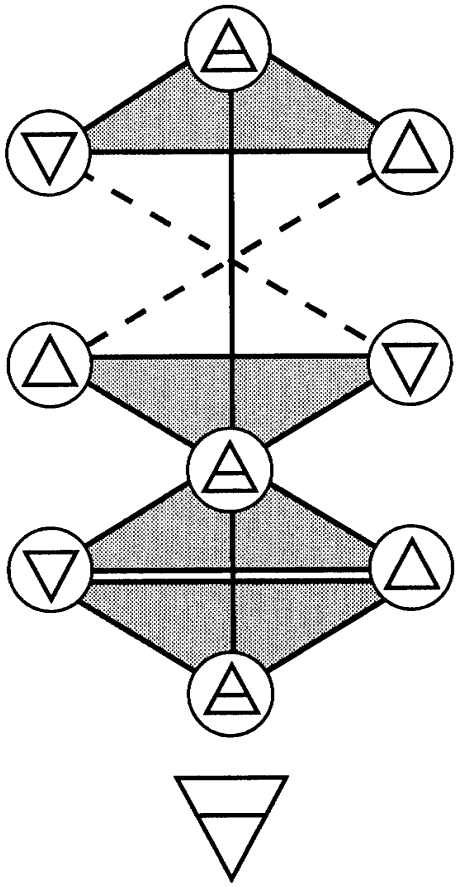
Esto puede compararse con el Hexagrama Macrocósmico cuyo punto más alto se asigna a Saturno (o a los Supernales del Primer Palacio que generalmente se agrupan y simbolizan por la esfera de Binah reflejada a través de Daath). El punto más bajo del Hexagrama se atribuye a la Luna (o al Séptimo Palacio que contiene Yesod y Malkuth).

Los Siete Palacios también corresponden al Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, ya que las siete ramas superiores se relacionan con los Siete Cielos en Assiah, y las siete ramas inferiores se refieren a los Siete Palacios Qlippóticos.

La Trinidad en el Árbol: La Trinidad opera a través de las Sephiroth y se refleja hacia abajo en los cuatro triángulos de los Elementos. El Aire se refleja desde Kether a través de Tiphareth hasta Yesod. El Agua se refleja desde Binah a través de Chesed hasta



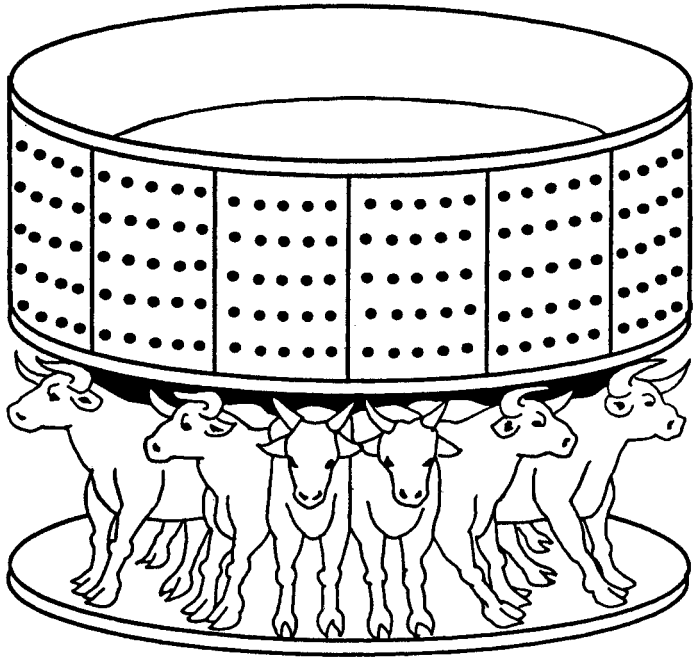
Los Siete Palacios atribuidos a las Sephiroth



La Trinidad operando a través de las Sephiroth

La Serpiente de Bronce

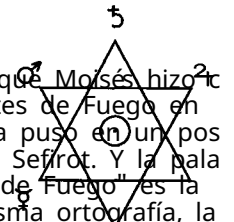
La Tabla de las Tres Columnas



El Mar de Bronce

La Imagen de Nabucodonosor

Hod. El Fuego se refleja desde Chokmah a través de Geburah hasta Netz ach, mientras que la Tierra es Malkuth, el receptáculo de las otras Tres.



La Serpiente de Bronce: La Serpiente Nehushtan, que Moisés hizo c uando los Hijos de Israel fueron mordidos por Ser- pientes de Fuego en el Desierto, es la Serpiente de los caminos del Árbol. Y la puso en un pos te—es decir, la enroscó alrededor del Pilar Central de las Sefirot. Y la pala bra usada en el pasaje de Números 21 para "Serpientes de Fuego" es la misma que el Nombre de los Ángeles de Geburah, la misma ortografía, la misma puntuación, Serafines. Alrededor del Pilar Central de las Sefirot, p orque ese es el Reconciliador entre los Fuegos de Geburah o Severidad, y las Aguas de Chesed o Misericordia—y por eso se dice en el Nuevo Test amento que es un tipo de Cristo, el Reconciliador. Y la Serpiente es de B ronce, el Metal de Venus, cuya esfera se llama Nogah, o Esplendor Extern o, como se muestra más adelante por el Símbolo Alquímico de Venus, en el cual el Círculo del Sol está exaltado sobre la Cruz de la Corrosión. Y po r eso se dice en el Zóhar que "Solo de las Conchas se encuentra la Serpi ente Nogah en la Santidad" y se le llama el Equilibrio de la Justicia.¿Por q ué, entonces, se le llama el Esplendor Externo o Falso? Porque en verdad une los Caminos, pero no comprende las Sefirot. Sin embargo, también es la Serpiente Celestial de la Sabiduría. Pero la Serpiente de la Tentación e s la Serpiente del Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, y no la del Árbol de la Vida. La Serpiente Celestial es verde y dorada, colores que ind ican crecimiento y vegetación. Su antítesis es el dragón encorvado o serpi ente de los Qlippoth que es roja, el color de la destrucción.

El Hexagrama de Tiphareth: La formación del Hexagrama Macrocósmico es desde los pilares a cada lado del Árbol de la Vida. (Ver el Diagrama de la Tabla d e Tres Columnas.) El triángulo de Agua es del lado de Chesed, mientras que el tri ángulo de Fuego es del lado de Geburah. En Tiphareth, estos dos triángulos se co mbinan y se reconcilian en la figura del Hexagrama. Así como la letra hebrea Ale ph es la fuerza reconciliadora entre Mem (Agua) y Shin (Fuego), el pilar central de l Árbol se mantiene, une y media entre los pilares de Fuego y Nube (los pilares d e Jachin y Boaz del templo del Rey Salomón).

El Mar de Bronce: El Mar de Bronce que estaba en el patio del templo de Sal omón tenía un diámetro total de diez codos, aludiendo a las diez Sefirot, y 5 codos d e altura, una referencia a la letra hebrea Heh. Su circunferencia era de 30 codos—el número de las Sefirot multiplicado por la Tríada. Debajo del borde del recipiente había 300 protuberancias o salientes redondeados, refiriéndose al número de la letra Shin (espíritu) y al nombre de Ruach Elohim, el Espíritu de Dios. Estaba sostenido sobre 12 bueyes, representando los 12 Signos del Zodíaco, y las 12 estrellas sobre la corona d e Aima Elohim, la Gran Madre. Todo ello es una síntesis de Binah, conteniendo las Ag uas de la Creación.

La Imagen de Nabucodonosor: Representando el sueño profético del rey babilónico, Nabucodonosor. La cabeza de la figura es de oro, el pecho y los brazos son de plata, los muslos y el vientre son de bronce, las piernas son de hierro, y los pies son parcialmente d e hierro y parcialmente de barro. Las manos sostienen los símbolos de las Naturalezas calie nte y húmeda respectivamente.*

SECCIÓN 2: El Shem Ha-Mephoresh:

El Shem Ha-Mephoresh (DDD) o "Nombre Dividido" se refiere al Nombre de Dios de setenta y dos pliegues, o para ser exactos, los setenta y dos Nombres del Nombre Explicado del Tetragrámaton, YHVH. Es un nombre divino de 216 letras derivado del Libro del Éxodo 14:19-21. Cada uno de estos tres versículos del Éxodo contiene setenta y dos letras que luego se organizan (por bustrofedón) para generar las setenta y dos sílabas del Nombre. A su debido tiempo el Shem Ha-Mephoresh fue condensado en las letras del Tetragrámaton. Los versículos involucrados son los siguientes:

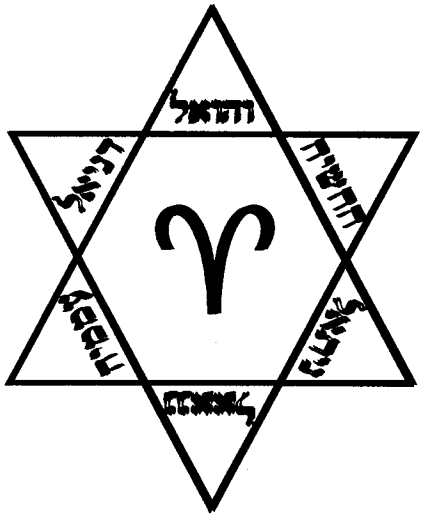
> Versículo 19: Y el Ángel de Elohim, que iba delante del campamento de Israel, se apartó y fue detrás de ellos; y la columna de nube se apartó frente a ellos y se puso detrás de ellos.
>
> Versículo 20: Y vino entre el campamento de los egipcios y el campamento de Israel; y fue una nube y oscuridad (para los primeros) pero daba luz por la noche (para estos); y uno no se acercó al otro en toda la noche.
>
> Versículo 21: Y Moisés extendió su mano sobre el mar, y el Señor hizo retroceder el mar con un fuerte viento del este toda la noche y convirtió el mar en tierra seca, y las aguas se dividieron.

Los nombres se obtienen escribiendo estos tres versículos en hebreo con líneas alternas en direcciones opuestas. En otras palabras, los versículos deben ser escritos uno encima del otro, el primer versículo de derecha a izquierda, el segundo de izquierda a derecha, y el tercero de derecha a izquierda. 123 El resultado son setenta y dos columnas de tres letras cada una. Se piensa que los setenta y dos nombres son expansiones de YHVH; están separados en cuatro grupos de dieciocho letras. Cada grupo (leído de arriba hacia abajo) corresponde a una de las letras del Tetragrámaton:

Al asignar los decanatos del Zodíaco a los nombres del Shem Ha-Mephoresh (así como al Tarot), el sistema de la Golden Dawn asigna el primer decanato al signo de Leo. Así, en la lista que sigue, la primera columna de nombres derivados de los tres versículos del Éxodo se encuentra en el grupo de HEH (Agua) bajo el signo de Leo. La razón de esto se explica en un artículo de Mathers titulado "El Árbol de la Vida proyectado en una esfera sólida." 124

123 También es posible construir 72 de estos Nombres a partir de los tres versículos requeridos escribiéndolos todos en la misma dirección, o usando cualquiera de los métodos descritos por Temurah. Sin embargo, los significados de los Nombres derivados de los Salmos permanecen iguales.

124 "Otra diferencia muy importante es que, a lo largo del verdadero Tarot, la enseñanza asigna el punto de inicio del Zodíaco a la brillante estrella "Regulus" que está en Leo. Y mide la Ascensión Recta y la Longitud desde ese punto, y no desde un punto supuesto dividido por el Equinoccio y llamado 0° de Aries (aunque en realidad ahora está muy alejado de la constelación con ese nombre), que ha sido adoptado por la Astronomía y Astrología moderna u occidental. Por esta forma ahora usual de calcular, y la Precesión de los Equinoccios, ha ocurrido gradualmente que los signos (o divisiones, cada uno de 30°, del Zodíaco) ya no coinciden con las constelaciones del mismo nombre, y



El Shem Ha-Mephoresh también se conoce a veces como las "setenta y dos hojas del Árbol de la Vida," las "hojas sanadoras," o el "nombre dividido de Zauir Anpin," el Microprosopus.

De los setenta y dos nombres de la deidad, se forman setenta y dos Ángeles que llevan estos nombres divinos añadiendo el sufijo Yod Heh (-iah) o el sufijo Aleph Lamed (-al) al final del Nombre. Íah significa misericordia y benevolencia, mientras que al encarna severidad y juicio. Cada Nombre de deidad contiene tres letras, 125 mientras que cada Nombre Angélico formado a partir de él tiene cinco letras.

Cada uno de estos Ángeles también gobierna uno de los setenta y dos quinances (o conjuntos de 50 divisiones) del Zodíaco. Dos quinances están contenidos en cada decanato (o conjuntos de divisiones de 10°) de un Signo Zodiacal, por lo tanto, cada uno de los Signos tiene seis de estos nombres Angélicos asociados con él. El número setenta y dos también es igual al número total de Signos Zodiacales (doce) multiplicado por el número seis, el número de Ángeles asignados a cada Signo. Así, cada signo y sus nombres Angélicos correspondientes pueden simbolizarse en forma de un hexagrama. (Cada ángulo del hexagrama representa uno de los nombres Angélicos, mientras que el sigilo del propio Signo debe colocarse en el centro.)

La rueda del Zodíaco es igual a 360°. Este número dividido por cinco da 72°, que es el ángulo de grados que existe entre cada punto de un pentagrama.

Estos setenta y dos Ángeles están divididos en grupos de nueve conjuntos de och o, cada uno asociado con uno de los nueve coros de Ángeles de las Sephiroth. 126 Estos Ángeles también están agrupados bajo las cuatro divisiones Elementales del Tetragrámaton. Los primeros tres Signos comenzando con el Fuego Querúbico (Leo, Virgo, Libra) se refier en a Yod—Fuego. La segunda tríada de Signos (Escorpio, Sagitario, Capricornio) cae bajo l a Presidencia de Heh-Agua. La tercera división (Acuario, Piscis, Aries) se asigna a Vav-Aire. Los últimos tres Signos (Tauro, Géminis, Cáncer) se refieren a Heh.

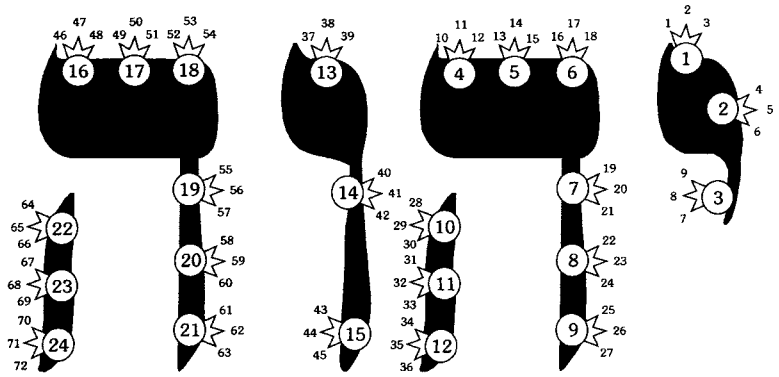
---

cada década de años muestra que se alejan lenta pero seguramente. Pero el método del Tarot para calcul ar desde la estrella llamada Régulo tiene, como se verá, el efecto de hacer coincidir los Signos y las Const elaciones.

Régulo también se llama Cor Leonis—'El Corazón del León.' Régulo significa 'Estrella del Príncipe.' Régulo coincide con la posición del corazón en la figura de Leo en los Mapas Estelares."— de un artículo de MacGregor Mathers publicado en The Golden Dawn por Israel Regardie. Esto muestra que gran parte de la Astrología esotérica enseñada en la Golden Dawn se basa en una Astrología Sideral fija en lugar de Tropical. Hay evidencia que apoya la opinión de que en partes del antiguo Egipto, este método Astrológico (comenzando con 0° Leo) fue empleado.

125 Cabe señalar que Gimel (3) es la única letra que no se usa en el Shem Ha-Mephoresh.

126 Excepto el Coro de Ángeles asociado con Kether.



						♎						♍						♌
	18	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
Y	K	L	H	H	M	Y	H	L	A	H	K	A	L	M	O	S	Y	V
	L	A	Q	R	B	Z	H	A	L	Z	H	K	L	H	L	Y	L	H
	Y	V	M	Y	H	L	O	V	D	Y	Th	A	H	Sh	M	T	Y	V
						♑						♐						♏
	36	**35**	**34**	**33**	**32**	**31**	**30**	**29**	**28**	**27**	**26**	**25**	**24**	**23**	**22**	**21**	**20**	**19**
H	M	K	L	Y	V	L	A	R	Sh	Y	H	N	Ch	M	Y	N	P	L
	N	V	H	Ch	Sh	K	V	Y	A	R	A	Th	H	L	Y	L	H	V
	D	Q	Ch	V	R	B	M	Y	H	Th	A	H	V	H	Y	K	L	V
						♈						♓						♒
	54	**53**	**52**	**51**	**50**	**49**	**48**	**47**	**46**	**45**	**44**	**43**	**42**	**41**	**40**	**39**	**38**	**37**
V	N	N	O	H	D	V	M	O	O	S	Y	V	M	H	Y	R	Ch	A
	Y	N	M	Ch	N	H	Y	Sh	R	A	L	V	Y	H	Y	H	O	N
	Th	A	M	Sh	Y	V	H	L	Y	L	H	L	K	H	Z	O	M	Y
						♋						♊						♉
	72	**71**	**70**	**69**	**68**	**67**	**66**	**65**	**64**	**63**	**62**	**61**	**60**	**59**	**58**	**57**	**56**	**55**
H	M	H	Y	R	Ch	A	M	D	M	O	Y	V	M	H	Y	N	P	M
	V	Y	B	A	B	Y	N	M	Ch	N	H	M	Tz	R	Y	M	V	B
	M	Y	M	H	V	O	Q	B	Y	V	H	B	R	Ch	L	M	Y	H

Los setenta y dos nombres del Shem ha-Mephoresh

Sophith-Tierra. Sin embargo, la regla más potente de la letra Yod es sobre la Triplicidad Zodiacal de Fuego, la regla de Heh es la más poderosa sobre la Triplicidad de Agua, Vav gobierna la Triplicidad de Aire, mientras que Heh Sophith gobierna la Triplicidad de Tierra.

Existe una relación especial entre el Tetragrámaton y el Shem Ha-Mephoresh, que es realmente una forma expandida de YHVH. En el capítulo anterior, se describió el Nombre IAHDVNHY (una combinación de YHVH con ADNI). El número de letras en este nombre suma ocho. Este número multiplicado por tres, el número de los Supernales, da como resultado veinticuatro, un número significativo:

> Y alrededor del trono había veinticuatro asientos; y sobre los asientos vi a veinticuatro ancianos sentados, vestidos de ropas blancas; y tenían en sus cabezas coronas de oro. (Apoc. 4:4)

Los Ancianos del Apocalipsis eran veinticuatro en número, y cada uno estaba equipado con una corona dorada de tres puntas. Cada punta de la corona significaba un nombre o principio gobernante del Tetragrámaton. Las tres puntas de la corona multiplicadas por el número de Ancianos dan setenta y dos, el nombre oculto y expandido de YHVH. Los significados de los nombres divinos y angélicos del Shem Ha-Mephoresh se derivan de esos versículos bíblicos de los Salmos en los que aparece el nombre del Tetragrámaton. 127

Los 72 Nombres del Shem Ha-Mephoresh

Divino 3 Letras	Ángel	Significado	Signo	YHVH Letra Decanal		Tarot Carta
1. VHV	*Vahaviah*	Dios el Exaltador	♌	Saturno	Y	5 Bastos
2. YLY	*Yelayel*	Fuerza	♌	Saturno	Y	
3. SYT	*Sitael*	Refugio, fortaleza	♌	Júpiter	Y	6 Bastos
4. OLM	*Almiah*	Oculto, fuerte	♌	Júpiter	Y	
5. MHSh	*Mahashiah*	Buscando seguridad	♌	Marte	Y	7 Bastos
6. LLH	*Lelahel*	Loable, declarando sus obras	♌	Marte	Y	
7. AKA	*Akayah*	Paciente	♍	Sol	Y	8 Pent.
8. KHTh	*Kehethel*	Adorable	♍	Sol	Y	
9. HZY	*Haziel*	Compasivo	♍	Venus	Y	9 Pent.
10. ALD	*Eldayah*	Rentable	♍	Venus	Y	
11. LAV	*Laviah*	Ser exaltado	♍	Mercurio	Y	10 Pent.
12. HHO	*Hihaayah*	Refugio	♍	Mercurio	Y	
13. YZL	*Yezalel*	Regocijándose por	♎	Luna	Y	2 Espadas
14. MBH	*Mebahel*	Guardián, preservador	♎	Luna	Y	
15. HRY	*Hariel*	Ayuda	♎	Saturno	Y	3 Espadas

127 Con la excepción del Nombre 70.

16. HQM	*Haqamiah*	Levántate, orando día y noche	♎	Saturno	Y	
17. LEY	*Levayah*	Maravilloso	♎	Júpiter	Y	4 Espadas
18. KLY	*Keliel*	Digno de ser invocado	♎	Júpiter	Y	
19. LVV	*Luvayah*	Apresurándose a escuchar	♏	Marte	H	5 Copas
20. PHL	*Phaheliah*	Redentor, libertador	♏	Marte	H	
21. NLK	*Nelakhel*	Tú solo	♏	Sol	H	6 Copas
22. YYY	*Yeyayel*	Tu mano derecha	♏	Sol	H	
23. MLH	*Melohel*	Apartando el mal	♏	Venus	H	7 Copas
24. ChHV	*Chahaviah*	Bondad en sí mismo	♏	Venus	H	
25. NThH	*Nethahiah*	Amplio en extensión, el agrandador, maravilloso	♐	Mercurio	H	8 Varas
26. HAA	*Haayah*	Cielo en secreto	♐	Mercurio	H	
27. YRTh	*Yerathel*	Libertador	♐	Luna	H	9 Bastos
28. ShAH	*Saahiah*	Quitador de males	♐	Luna	H	
29. RYY	*Reyayel*	Expectativa	♐	Saturno	H	10 Varas
30. AVM	*Umael*	Paciente	♐	Saturno	H	
31. LKB	*Lekhabel*	Profesor, instructor	♑	Júpiter	H	2 Pent.
32. VShR	*Veshiriah*	Recto	♑	Júpiter	H	
33. YChV	*Yechaviah*	Conocedor de todas las cosas	♑	Marte	H	3 Pent.
34. LHCh	Lejachiah	Clémente, misericordioso	♑	Marte	H	
35. KVQ	Cuquiah	Para regocijarse	♑	Sol	H	4 Pent.
36. MND	*Menadel*	Honorable	♑	Sol	H	
37. ANY	*Eniel*	Señor de las Virtudes	♒	Venus	V	5 Espadas
38. ChOM	*Chaamiah*	La esperanza de todos los extremos de la tierra	♒	Venus	V	
39. RHO	Reael	Rápido para perdonar	♒	Mercurio	V	6 Espadas
40. YYZ	Yeyezel	Haciendo alegre	♒	Mercurio	V	
41. HHH	Jejahel	Trino	♒	Luna	V	7 Espadas
42. MYK	*Mayakhel*	¿Quién es como él?	♒	Luna	V	
43. VVL	*Vuliah*	Rey y gobernante	♓	Saturno	V	8 Copas
44. YLH	*Yelahiah*	Perdurando para siempre	♓	Saturno	V	
45. SAL	*Saaliah*	Motor de todas las cosas	♓	Júpiter	V	9 Copas
46. ORY	*Eriel*	Revelador	♓	Júpiter	V	
47. OShL	*Esheliah*	Juez justo	♓	Marte	V	10 Copas
48. MYH	*Mayahel*	Enviando como un padre	♓	Marte	V	
49. VHV	*Vehuel*	Grande y Elevado	♈	Marte	V	2 Varitas
50. DNY	*Deniel*	Compasivo	♈	Marte	V	
51. HChSh	*Hechashiah*	Secreto y impenetrable	♈	Sol	V	3 Varitas
52. OMM	*Amemiah*	Cubierto en la oscuridad	♈	Sol	V	
53. NNA	*Nanael*	Derrocador de los orgullosos	♈	Venus	V	4 Varitas

54. NYTh	*Nithael*	Rey Celestial	♈	Venus	V	
55. MBH	*Mibahayah*	Eterno	♉	Mercurio	Hs	5 Pent.
56. PVY	*Puyael*	Apoyando a todos cosas	♉	Mercurio	Hs	
57. NMM	*Nemamiah*	Amable	♉	Luna	Hs	6 Pent.
58. YYL	*Yeyelel*	Oyente de los llantos	♉	Luna	Hs	
59. HRCh	*Herachel*	Que lo permea todo cosas	♉	Saturno	Hs	7 Pent.
60. MTzR	*Mitzrael*	Levantando el oprimidos	♉	Saturno	Hs	
61. VMB	*Vembael*	El nombre que es sobre todo	♊	Júpiter	Hs	8 Espadas
62. YHH	*Yahohel*	Los fines supremos, o esencia	♊	Júpiter	Hs	
63. ONV	*Anuel*	Regocijo	♊	Marte	Hs	9 Espadas
64. MChY	Maciel	Vivificante	♊	Marte	Hs	
65. DMB	*Dambayah*	Fuente de sabiduría	♊	Sol	Hs	10 Espadas
66. MNQ	*Meneqel*	Nutriendo todo	♊	Sol	Hs	
67. AYO	*Ayael*	Delicias de los hijos de los hombres	♋	Venus	Hs	2 Copas
68. ChBW	*Chavuyah*	Donante más liberal	♋	Venus	Hs	
69. RAH	*Raahel*	Contemplando todo	♋	Mercurio	Hs	3 Copas
70. YBM	*Yebemiah*	Produciendo por su palabra	♋	Mercurio	Hs	
71. HYY	*Hayayel*	Señor del universo	♋	Luna	Hs	4 Copas
72. MVM	*Mumiah*	Fin del universo	♋	Luna	Hs	

PARTE 3: Correspondencias de Netzach

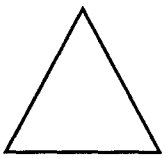
7

El grado Philosophus se atribuye a la esfera de Netzach en el Árbol de la Vida Qabalístico. Netzach es la séptima Sephirah en el Árbol y la tercera esfera que encuentra el aspirante. Es la esfera de la emoción, las pasiones, el Elemento Fuego, las imágenes divinas, las artes creativas y la mente grupal. (Revise toda la información sobre Netzach dada en el Capítulo Uno.)

Nombre en inglés: Victoria
Nombre Divino (Atzilútico): YHVH Tzabaoth
Nombre del Arcángel (Briático): Haniel
Coro Angélico (Yetzirático): Elohim
Planeta o Casa de Assiah: Nogah (Venus)
Experiencia espiritual: Visión de la Belleza Triunfante
Número cabalístico: Siete
Color (Briático): Verde
Elemento: Fuego

Parte de la anatomía: Cadera izquierda
Cartas del tarot: Los cuatro Sietes
Imagen mágica: Una hermosa mujer desnuda
Incienso: Benjuí, rosa, sándalo rojo
Gema: Esmeralda
Símbolos: Lámpara, cinturón, rosa
Figura lineal: Heptagrama
Virtud: Altruismo
Vicio: Lujuria

SECCIÓN 4: Correspondencias del Fuego



El fuego simboliza la parte activa y estimulante de la psique humana. Es el Elemento de la pasión, la purificación y la trascendencia. El fuego es masculino, regenerador, excitante y transformador. El color asignado al fuego es el rojo, y el punto cardinal es el sur. (Revise toda la información sobre el Elemento Fuego dada en el Capítulo Uno.) A menudo se utilizan velas coloreadas con los diversos pigmentos planetarios, sefiróticos y zodiacales en rituales para atraer esas fuerzas con la ayuda de la energía potente e vigorosa del fuego.

Nombres hebreos y otros relacionados con el fuego

Nombre del Elemento: Asch (N)
Nombre Divino Exterior: YHVH Tzabaoth (יהוה צבאות)
Punto Cardinal: Darom (Sur) (0177)
Arcángel: Miguel ("NO"D)
Ángel: Ariel) לאירא(
Gobernante: Serafín (70)
Elementales: Salamandras
Rey de las Salamandras: Djin

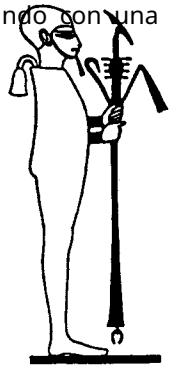
MIGUEL (Específicamente Miguel Ashel): es el gran arcángel alado del Fuego Elemental, cuyo nombre significa "Perfecto de Dios". Estacionado en el Sur, Miguel se visualiza como un arcángel masculino vestido con túnicas o armadura de rojo y verde. Está en actitud de guerrero en medio de las llamas. Portando una espada o una lanza como arma y símbolo de la energía masculina del Fuego, Miguel es el vencedor del mal y protector de la humanidad.

ARYEH: El nombre del Querubín del Fuego simbolizado por el Signo Zodiacal de Leo. Aryeh se visualiza como una poderosa figura alada tipo esfinge con cuerpo humano y cabeza de león. Sus colores son principalmente rojo y verde.

Seres y Deidades del Fuego:

Bast

NUSKU: Un dios asirio-babilónico del Fuego. El símbolo de Nusku era una lámpara con forma de zueco de madera. Representaba el Fuego sagrado que consumía las ofrendas hechas a los dioses y hacía posible la quema del incienso sagrado. Invocado durante los sacrificios, Nusku también era conocido como "el sublime mensajero de Bel". GIBIL era otro dios del Fuego que, junto con Nusku, a veces impartía justicia sobre los malvados en forma de un Fuego purificador. Gibil era frecuentemente invocado por hechiceros que deseaban destruir a sus enemigos. Una variación de este dios es BALKAN, que podría tener alguna conexión con el bíblico Tubal Caín y el dios romano Vulcano. Era una deidad poderosa del Fuego que se invocaba a menudo en hechizos. SEKHET (o SEKHMET): Una diosa egipcia de la guerra y la batalla. Su nombre significa "la poderosa". Se la representa como una mujer con cabeza de leona y era conocida como "la amada de Ptah". Sekhet personificaba el calor ardiente, ígneo y destructivo del sol a finales del verano. Sekhet y la diosa Bast trabajaban juntas para destruir a los enemigos del dios Sol Re. Su ansia de batalla era tan extrema que Re tuvo que contenerla para que no exterminara a la raza humana.BAST: Una diosa egipcia del Fuego que simbolizaba el calor suave del inicio del verano, que fomentaba el crecimiento de la vegetación y la germinación de las semillas. Originalmente se la representaba como una mujer con cabeza de leona verdosa, pero más tarde fue retratada con cabeza de gato. La diosa sostiene en su mano derecha un sistro y en la izquierda una cesta. Aunque estaba asociada con Sekhet como una defensora ígnea de Re, el dios sol, más tarde se la vinculó con la Luna y con las ideas de placer, música y danza. Se celebraban festivales alegres en su honor. HERU-BEHUTET: Una de las formas más importantes de Horus (muchas de las cuales están asociadas con el Fuego y el calor). Heru-Behutet personificaba el calor más poderoso del sol al mediodía. Usualmente representado como un hombre con cabeza de halcón y portando un garrote o lanza, este dios a veces ha sido representado como un león o con cabeza de león. Era el dios guerrero que luchaba contra el dios malvado Set o Tifón, asesino de Osiris. Llamado "golpeador del rebelde", Heru-Behutet simboliza el poder que disipa el mal y la oscuridad y llena el mundo con una Luz brillante.



Ptah

MONT (o MENTHU): Un dios solar de la guerra de Egipto que simbolizaba el calor destructivo del Sol. Mont generalmente se representa como un hombre con cabeza de halcón (o de toro) coronada por el disco solar y dos plumas altas. Sus atributos son el khepesh o espada curva utilizada para vencer a los enemigos del faraón. Mont fue el dios solar supremo hasta que fue "degradado" a segundo en rango por el dios Amón.

PTAH: Uno de los dioses egipcios más antiguos conocidos. Su nombre significa "escultor, grabador" y está asociado con la metalurgia,

la fundición y la escultura. (Los griegos identificaron a este dios con Hefesto y los romanos lo equipararon con Vulcano.) Ptah es el gran arquitecto del universo, diseñador del cielo y la Tierra. Usualmente se le representa como un hombre calvo y barbudo que lleva una cinta ajustada en la cabeza y está vestido con una prenda ceñida o vendajes tipo Bennu-momia. De una abertura en su prenda, sus dos manos se proyectan para sostener un cetro fénix, un anj y una vara Djed. El ave BENNU era la versión egipcia del fénix, que era sagrada para Osiris. Se decía que el Bennu se creó a sí mismo a partir del fuego que ardía en la cima del sagrado Árbol Persea de Heliópolis. Cada quinientos años, el Bennu hacía su aparición llevando el cuerpo de su padre en un huevo de mirra al templo del Sol para ser enterrado. Parecido a una garza, el plumaje del Bennu era de color dorado y rojo.

HEFESTO (equivalente al romano Vulcano): El dios griego del fuego terrestre. Hijo de Hera y Zeus, su nombre deriva de una palabra griega que significa "hogar" o "encender". El elemento que representa este dios no es el fuego destructor, sino el fuego beneficioso que permite a los humanos fundir metal y avanzar en la civilización. Al igual que el egipcio Ptah, Hefesto es el herrero divino, el artesano que enseñó a los humanos las artes mecánicas y construyó los palacios divinos del Olimpo. El dios aparece como un poderoso herrero barbudo que cojea de ambas piernas. Se le representa vistiendo un quitón corto sin mangas y sosteniendo un martillo y correas, a menudo trabajando junto a hornos ardientes y martillando metal sobre un enorme yunque. Los compañeros de trabajo metalúrgicos de Hefesto eran una variedad de genios subterráneos del fuego, que incluían a los Cíclopes y Dáctilos.

Hephaestus

PROMETEO: El titán griego que robó el fuego sagrado de las forjas de Hefesto para dárselo a la raza humana. (Un Zeus enfadado había ordenado que se retuviera el fuego para la humanidad.) Por este crimen, Zeus encadenó al titán a la cima de una montaña donde cada día un buitre devoraba su hígado, que volvía a crecer cada noche. Después de muchos años de sufrimiento desafiante, fue rescatado por el héroe Hércules. Prometeo fue considerado por los atenienses como el padre de las artes y las ciencias.

Hestia

HESTIA (equivalente a la romana Vesta): La diosa griega del fuego del hogar, un fuego benevolente y útil para la humanidad. Considerada la más antigua de los dioses olímpicos, Hestia fue venerada en toda Grecia, y el fuego de la hestia o hogar público se usaba en sacrificios.

SECCIÓN 5: Correspondencias de Venus

El planeta atribuido al grado Philosophus es Venus. Venus rige las atracciones, las interacciones sociales, las parejas, los matrimonios, las uniones, la estética, las actividades culturales, las emociones asociadas con el amor natural, la belleza, la sensualidad, las artes creativas y los adornos. Venus gobierna la parte emotiva no racional de la mente humana, así como esa parte de nosotros que desea socializar con otros y expresar nuestra creatividad y afectos. Es la porción del "hemisferio derecho" que busca cantar, bailar, actuar, pintar y expresar cosas que las palabras no pueden expresar. La energía de Venus es suave y armoniosa.

El planeta Venus tarda 224,5 días en completar una órbita alrededor del Sol, y nunca se encuentra a más de 46° del Sol. Venus es la Estrella de la Mañana y la Estrella Vespertina. Se considera femenina y un planeta "fructífero" o benéfico. En un sentido astrológico, se dice que Venus es "cálida". Los antiguos describían a Venus como la regente del período de la vida dominado por la emoción, desde los 15 hasta los 22 años.

En la anatomía humana, este planeta rige la garganta, los riñones, los órganos reproductores internos, la circulación venosa y la piel. Las dolencias físicas asociadas con Venus incluyen impurezas en la sangre, enfermedades pustulosas y contagiosas como el sarampión y la viruela, intoxicaciones y enfermedades venéreas.

Los objetos atribuidos a Venus incluyen joyas y adornos, ropa femenina y ropa de cama. Sustancias fluidas y veteadas.

En la magia, los días y horas de Venus se utilizan para formar amistades, para empresas agradables, para la bondad y el amor, y para viajar. En los días de la semana, Venus rige el viernes.

El símbolo de Venus en el Árbol de la Vida abarca las diez Sephiroth. Es un emblema adecuado de la Isis de la Naturaleza. Como contiene todas las Sephiroth, su círculo siempre se representa más grande que el de Mercurio.

Nombre hebreo: Nogah
Sephiroth: Netzach
Arcángel: Anael
Día: Viernes
Inteligencia Planetaria: Hagiel
Espíritu Planetario: Qedemel
Espíritu Planetario Olímpico: Hagith
Metal: Cobre, latón
Gemas: Esmeralda, turquesa, jade, malaquita
Incienso: Sándalo, mirto
Árboles: Saúco, árboles frutales
Hierbas/plantas: Rosa, mirto, geranio, jacinto, tomillo, regaliz
Animales: Paloma, delfín, abeja, tortuga

Deidades venusinas (Dioses y Diosas del Amor y las Artes)

Ishtar

ISHTAR (La sumeria Inanna): La diosa asirio-babilónica que personificaba el planeta Venus. Una diosa compleja con muchas funciones, Ishtar era la diosa suprema de los cielos. Autoproclamada "diosa de la mañana y diosa de la tarde", Ishtar era tanto una divinidad del amor como de la guerra. (Adorada como hija del dios lunar Sin, Ishtar era percibida como una diosa de la guerra, pero vista como hija de Anu, el cielo, cumplía su papel como diosa del amor). La diosa guerrera Ishtar, venerada especialmente por los asirios, era la "Señora de las Batallas, valiente entre las diosas." En esta forma se la representa de pie en un carro tirado por siete leones, sosteniendo un arco o un garrote con cabeza de león. Su hermana es Ereshkigal, la oscura reina del inframundo.

Ishtar, como diosa del amor, controlaba el poder de despertar el deseo y la capacidad de procrear en todas las criaturas. Era la "cortesana de los dioses" y la prostitución sagrada formaba una parte importante de su culto. Aunque a menudo mostraba su bondad, también era regularmente cruel con sus muchos amantes, y sus afectos a veces eran fatales. Su amor por el dios de la cosecha Tammuz causó su muerte. En su dolor, viajó al inframundo para encontrar a Tammuz, solo para convertirse en prisionera de Ereshkigal. Finalmente fue liberada mediante un poderoso hechizo mágico por el dios Ea. Ishtar suele ser representada con una corona de triple cuerno y vestida con túnicas doradas y fluidas. Su collar y pulseras están hechos de lapislázuli. HATHOR: Una diosa del cielo que se asoció con la estrella de la mañana y la tarde porque el dios Sol residía dentro de su pecho, encerrado cada noche dentro del cuerpo de Hathor, para nacer de nuevo cada mañana. Era venerada como la diosa del amor, la alegría y la diversión, y era la señora de la danza y la música. Su templo era el hogar de la intoxicación y un lugar de disfrute.Hathor a veces era representada como la gran vaca celestial, cuya leche nutría al joven Horus. Más a menudo se la representa como una mujer con cabeza de vaca, o una mujer con orejas de vaca, a veces coronada con cuernos y el disco solar. El sistro, un instrumento musical usado para ahuyentar a los espíritus malignos, es el implemento especial de Hathor y usualmente está grabado con su imagen.

—

BES: Dios egipcio del matrimonio, la alegría y el adorno de las mujeres. De origen semítico o africano, Bes es representado como un enano robusto con una cabeza grande, mejillas peludas y lengua sobresaliente. Lleva un tocado de plumas de avestruz y alrededor de su cuerpo la piel de un leopardo. Bes es conocido como el dios de la música, la danza, el placer y la diversión. Disfruta tocando el arpa y entreteniendo a los dioses con sus travesuras joviales y contorsiones.

QETESH: Diosa semítica/egipcia del amor y la belleza, que es otra forma de Hathor. Qetesh suele ser representada como una mujer desnuda de pie sobre un león, sosteniendo flores de loto.

AFRODITA (Equivalente a la Venus romana): La diosa griega del amor en todos sus aspectos: Afrodita Urania, o la Afrodita celestial, era la diosa del amor puro e ideal. Afrodita Genetrix era la diosa del matrimonio. Afrodita Pandemos era la diosa de la lujuria y señora de las prostitutas.

Según la leyenda, Afrodita nació del mar, de la espuma de los genitales cortados de Urano. Todos los dioses quedaron impresionados por su belleza y gracia, pues la diosa emitía un aura de seducción y encanto. Poseía un cinturón mágico dotado del poder de esclavizar los corazones de mortales e inmortales por igual. Afrodita a menudo disfrutaba despertando las pasiones amorosas de los dioses y enviándolos tras los mortales. Protectora de las uniones legítimas entre hombres y mujeres, la diosa normalmente benigna podía castigar a sus enemigos volviéndolos locos de pasión. Compañeros de la diosa incluían al dios niño Eros (Cupido) y las tres Gracias, cuya presencia alegraba los corazones de la humanidad. Aunque era esposa del dios deformado Hefesto, tuvo muchos amantes, incluido el dios de la guerra, Ares. Afrodita suele ser representada como una mujer voluptuosa, parcialmente cubierta con una túnica o desnuda.

Hathor

Bes

DIONISIO: Un dios griego complejo que llegó a ser conocido como el dios del vino, el placer y las fuerzas de la vida. Llamado "el libertador de los hombres de sus preocupaciones", Dionisio es representado como un joven coronado con hojas de vid y uvas, vestido con la piel de una pantera. En una mano sostiene una copa de vino y en la otra un bastón tursio rematado con una piña. El dios suele estar acompañado en sus viajes por una banda de sátiros, centauros, ménades, ninfas y silenos. Los festivales de Dionisio se caracterizaban por una actividad frenética, orgías, danzas, música y placer. Más tarde, el dios adquirió los aspectos más místicos de la muerte y la resurrección, convirtiéndose así en un símbolo de las fuerzas de la vida.

FREYA (o FRIGG): diosa teutónica del amor y la fertilidad. Su nombre significa "dama" o "señora". Usualmente se la representa como una mujer hermosa con una capa, montando un jabalí o conduciendo un carro tirado por gatos. A veces se muestra a Freya llorando.

Afrodita

Planeta Complementario: MARTE

En conjunto con el material de estudio proporcionado sobre el Planeta Venus, el estudiante debería repasar la información suministrada en el Capítulo Uno sobre Marte, el Planeta que complementa a Venus en el Hexagrama Macrocósmico.

Marte es el Planeta de la iniciativa, la agresión, la acción, la lucha, la competencia y la muerte. También es el Planeta que gobierna los deseos sexuales, la naturaleza animal, las heridas, las armas y la guerra. La energía de Marte es repentina y disruptiva.

En un sentido astrológico, se dice que Marte es "caliente" y "seco", y está asociado con el Fuego. A veces se le considera un Planeta "maléfico" y "estéril".

Los antiguos definían a Marte como el gobernante del período de la vida dominado por la ambición de los 43 a los 57 años, simbolizado por "el soldado".

En la anatomía humana, este Planeta rige los músculos, la cabeza, los órganos sexuales externos, los glóbulos rojos y los nervios motores. Las dolencias físicas asociadas con Marte incluyen enfermedades infecciosas, fiebres, inflamaciones, quemaduras, presión arterial alta y delirios asociados con la fiebre.

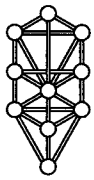
En la magia, los días y horas de Marte se utilizan para la guerra, el honor militar , para adquirir coraje, fuerza y autoafirmación, para derrocar enemigos y causar discordia y ruina. En los días de la semana, Marte rige el martes.

Las deidades asociadas con el planeta Marte (dioses de la guerra) incluyen: NINURTA, NINIP y NERGAL (dioses asirio-babilónicos de la caza y la guerra), SEKHET (egipcia), MONT (egipcio), HORUS (egipcio), ARES (griego), THOR (teutónico) y TIW (teutónico).

La siguiente es una lista de asociaciones marciales:

Nombre hebreo: Madim
Sephirah: Geburah
Arcángel: Zamael
Día: martes
Inteligencia planetaria: Graphiel
Espíritu planetario: Bartzabel
Espíritu planetario olímpico: Phaleg
Metal: Hierro
Gemas: rubí, granate, piedra de sangre
Inciensos: Pimienta, sangre de dragón
Árboles: Pino
Hierbas/plantas: Salvia, nuez moscada, hisopo
Animales: Unicornio, águila, cisne, ballena

SECCIÓN 6: Qabalah - Los Qlippoth



Los Qlippoth surgieron en el evento catastrófico conocido como la Ruptura de los Vasos cuando la inestabilidad del Árbol de la Vida no pudo soportar la presión de la Luz Divina. Así, a partir de un exceso de energía, los Qlippoth llegaron a existir. Los Vasos Rotos seguían abiertos al proceso de reconstrucción, pero sus "cáscaras", que son el equivalente a los subproductos de desecho, no se vieron afectados. Fue de esta manera que los Qlippoth, en su definición más estricta como las fuerzas de corrupción y maldad, comenzaron—(como el basurero de Dios).

Los Qlippoth son un grupo de diez Sephiroth caóticos y desequilibrados, que son los opuestos directos de las esferas armoniosas del Árbol de la Vida, y por lo tanto forman un segundo Árbol que se llama malvado. Son simplemente los aspectos destructivos y desequilibrados de los Sephiroth. (Así como se dice que cada Sephirah tiene una "virtud", hay un "vicio" correspondiente). El Árbol Qlippótico suele ser repre- sentado como una imagen reflejada del Árbol de la Vida, reflejado desde la base de Malkuth. Se dice que la décima Sephirah está "caída" porque después de la Caída, cuando los Vasos fueron rotos, Malkuth descendió y reposó sobre el Reino de las Cáscaras (los Qlippoth), por lo que su influencia es tan potente en el mundo de la humanidad. Y así como se formaron a partir de un exceso de energía inestable, su poder está conectado con todas las formas de indulgencia excesiva y desequilibrio en general. Mientras que los Sephiroth simbolizan la evolución progresiva y la reunión espiritual con lo Divino, los Qlippoth representan la des-evolución y la desintegración espiritual.De la misma manera que la figura del pentagrama erguido (con el punto del Espíritu arriba) se utiliza para simbolizar las fuerzas equilibradas de los Sephiroth y los Elementos, el pentagrama invertido se usa para indicar las fuerzas desequilibradas o Qlippóticas (Espíritu invertido).

Los diez Sephiroth adversos y malvados de los Qlippoth también se agrupan en los Siete Palacios Malignos (el gran dragón rojo, Leviatán de los Qlippoth con siete cabezas y diez cuernos). El Orden Infernal de los Qlippoth corresponde en cierta medida a los diversos Órdenes Angélicos. Se dice que Samael rodea a todos los Sephiroth Malignos, haciendo once en lugar de diez. (Por eso el número once se considera especialmente relacionado con los Qlippoth). Los nombres de las fuerzas Qlippóticas atribuidas a los Tres Velos Negativos son:

000.	Ain	*Qemetiel*	—	La multitud de dioses
00.	Ain Soph	*Belial*	—	Sin Dios
0.	Ain Soph Aur	*Athiel*	—	Incertidumbre

Las diez fuerzas Qlippóticas asignadas a las Sefirot y los Siete Palacios Inversos son:

1. Kether	Thaumiel	—	Gemelos de Dios
	(también Kerethial	—	Cortado de Dios)
2. Chokmah	Ogiel	—	Los Obstaculizadores
3. Binah	Satariel	—	Los Ocultadores
4. Chesed	*Gasheklah*	—	Los Golpeadores, Los Rompedores
5. Geburah	*Golachab*	—	Los Quemadores
6. Tiféret	*Tageriron*	—	Los Regateadores, Los Disputadores
7. Netzaj	*Oreb Zaraq*	—	Los Cuervos de la Dispersión
8. Hod	*Samael*	—	El Mentiroso o Veneno de Dios
9. Yesod	*Gamaliel*	—	Los Obscenos
	(también Nachashiel	—	Serpientes Malignas)
10. Malkuth	Lilith	—	Reina de la Noche y de los Demonios

Los Qliphoth de los Planetas son los mismos que los de las Sephiroth correspondientes. También hay doce Príncipes y tribus de fuerzas Qliphóticas que se atribuyen a los Signos Zodiacales y a los Meses del año. Estos incluyen:

11. ♈	Aries	*Bairiron*	—	La Manada
12. ♉	Tauro	*Adimiron*	—	Los Sangrientos
13. ♊	Géminis	*Tzelilimiron*	—	Los Golpeadores
14. ♋	Cáncer	*Shichiriron*	—	Los Negros
15. ♌	Leo	*Shalhebiron*	—	Los Flamígeros
16. ♍	Virgo	*Tzaphiriron*	—	Los Sangrientos
17. ♎	Libra	*Abiriron*	—	Los de Arcilla
18. ♏	Escorpio	*Necheshthiron*	—	Los de Bronce
19. ♐	Sagitario	*Nachashiron*	—	Los Serpenteantes
20. ♑	Capricornio	*Dagdagiron*	—	Los de los Peces
21. ♒	Acuario	*Bahimiron*	—	Los Bestiales
22. ♓	Piscis	*Nashimiron*	—	Mujeres Malignas

000. QEMETIEL: Toma la imagen de un vasto dragón-serpiente negro con cabeza de hombre que une bajo su mando la fuerza de l Kether Qlippótico.

00. BELIAL: Aquel que niega a Dios, toma la forma de un hombr e-dragón negro hinchado que une bajo su mando la fuerza del Chokmah Qlippótico.

0. ATHIEL: Aparece como un hombre-insecto negro hinchado que une bajo su mando la fuerza del Binah Qlippótico.

1. THAUMIEL: Las Dos Fuerzas Contendientes. Los Thaumiel aparece n como cabezas gemelas gigantes sin cuerpos pero con alas de m urciélago. Buscan continuamente combinarse con los cuerpos

de otras entidades o fuerzas. (También KERETHIAL: Cortados de Dios. Los Kerethial toman la forma de gigantes negros malvados.)

2. OGIEL: Los Ogiel toman la forma de gigantes negros cubiertos de serpientes entrelazadas. (A los llamados Duques de Esaú también se les atribuye la Chokmah Qlippótica).

3. SATARIEL: Los Satariel aparecen como cabezas gigantescas, cornudas y veladas, cuyos ojos se ven a través del velo. Son seguidos por malign os centauros peludos conocidos como los Seriel de Esaú.

4. GASHEKLAH: Los Rompedores en Pedazos, Perturbadores de todas las cosas. To man la forma de gigantes negros con cabeza de gato.

5. GOLACHAB: Las formas simbólicas de los Golachab son grandes ca bezas negras que estallan como volcanes.

6. TAGERIRON: Las formas de los Disputadores son las de grandes gigant es negros que trabajan constantemente unos contra otros.

7. OREB ZARAQ: Los Cuervos Dispersores. Adoptan la aparienc ia de cuervos demoníacos que vuelan desde un volcán.

8. SAMAEL: Los Engañadores. Sus formas simbólicas son las de monstruos con cabeza de demonio y aspecto canino.

9. GAMALIEL: Los Obscenos, cuyas cabezas son como hombres-tor o corruptos unidos. La fuerza del Dragón Ciego también se a tribuye al Yesod Qlippótico.

10. LILITH: La apariencia de Lilith es la de una mujer hermosa que se transf orma en un demonio negro parecido a un mono.

11. BAIRIRON: La Manada, evolucionada de Samael. Su forma simbólica es la de un Dragón-León en colores negro y rojo opaco. 12. ADIMIRON: Los Sangrientos, que se asemejan a la gartos-león en colores amarillo opaco, gris y sangre mezcl ada con agua. 13. TZELILIMIRON: Los Golpeadores, que adopt an la forma de perros salvajes con cabeza triangular. Sus colores son rojo sangre y bronce.

14. SHICHIRIRON: Los Negros, cuyas formas son una combi nación de cangrejo de río, reptil e insecto con un rostr o demoníaco. 15. SHALHEBIRON: Los Llameantes, que se p arecen a fieros lobos y chacales en los colores rojo y a marillo llameantes. 16. TZAPHIRIRON: Los Sangrientos, que se asemejan a cadáveres putrefactos pero vivos en los colores de la Tierra.

17. ABIRIRON: Los Arcillosos, que adoptan la forma de duen des hinchados y de color gris nublado.

18. NECHESHTHIRON: Los Bronceados, que aparecen como insect os con cabeza humana de color cobre.

19. NACHASHIRON: Los Serpenteantes, que se asemejan a serpientes con cabeza de perro.

20. DAGDAGIRON: Los Pezosos, con forma de grandes peces planos y voraces de cabeza ancha en tonos rojizos brillantes. 21. BAHIMIRON: Los Bestiales, criaturas fantásticas co mo elefantes o hipopótamos, pero aplastados. Se arrastran pero tienen gran fuerza. Sus colores son marrón y negro, y su piel está tirante como si cubriera el cuerpo de un gran escar abajo.

22. NASHIMIRON: Mujeres Malignas que parecen esqueletos u nidos a cuerpos de peces y serpientes. Sus colores son acuosos.

BEHEMOTH es una criatura adversa que representa la síntesis de todos los Qlippot h de los Signos Zodiacales. Se asemeja a la criatura descrita bajo el Qlippoth Behi miron.

LEVIATHAN es una criatura formada por muchos dragones unidos. Cada una de sus e scamas rojas representa una serpiente maligna separada. Es la síntesis de los Qlippot h Sefiróticos.

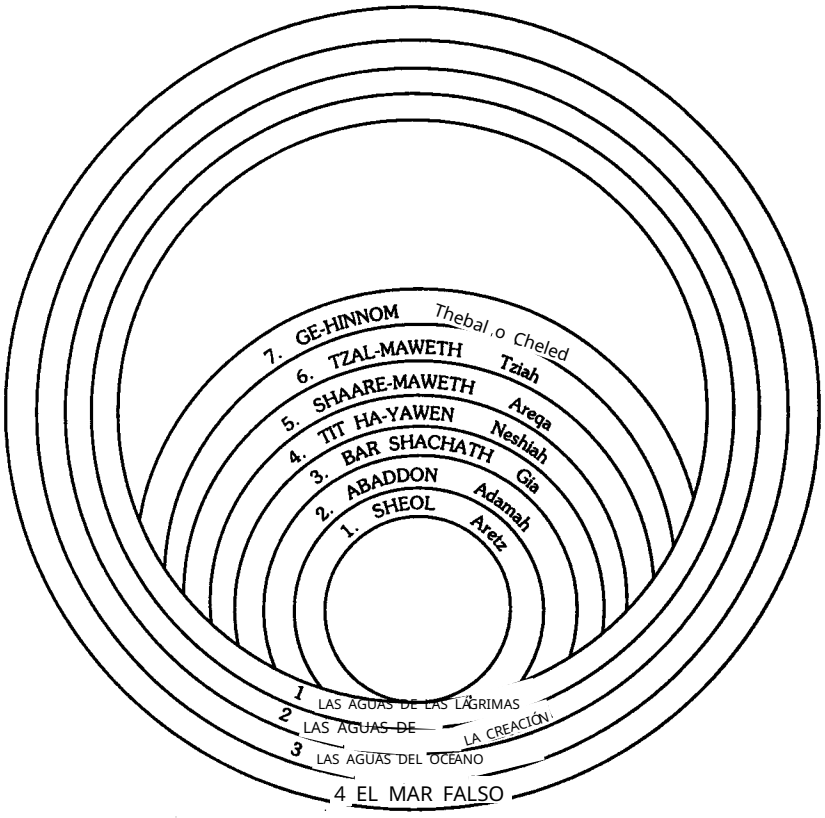
GEHENNA—LOS MORADAS INFERNALES: Antiguamente, esto se refería a Ge-Hinno m, o el Valle de Hinnom, el vertedero y crematorio para criminales y pobres. Lleg ó a simbolizar el Infierno. En la Qábala, hay siete Infiernos, así como hay siete Cie los o Palacios. Cada Infierno está asociado con una de las Siete Tierras:

1. Los Supernales. SHEOL—"Abismo." Tipo de Tierra: Aretz—tierra seca y desmenuzable.
2. Chesed. ABADDON—"Destrucción." Tipo de Tierra: Adamah—tierra rojiza y fértil.
3. Geburah. BAR SHACHATH—"Foso de la Ruina." Tipo de Tierra: Gia—terreno ondulado, como las laderas de un valle.
4. Tiphareth. TIT HA-YAWEN—"Lodo de Barro." Tipo de Tierra: Neshiah—pradera, pastizal.
5. Netzach. SHAARE-MAWETH—"Puertas de la Muerte." Tipo de Tierra: Areqa—tierra.
6. Hod. TZAL-MAWETH—"Sombra de la Muerte." Tipo de Tierra: Tziah—suelo arenoso del desierto.
7. Yesod y Malkuth. GE-HINNOM—"Valle de Hinom." Tipo de Tierra: Thebal o Cheled—mezcla de tierra y agua.

Estos Siete Palacios Infernales están rodeados por los Cuatro Mares: (1) las Aguas de las Lágrimas, (2) las Aguas de la Creación, (3) las Aguas del Océano y (4) el Mar Falso.

Hemos omitido las grafías hebreas para todos los nombres Qlippóticos. Uno de nuestros iniciados ha sugerido que al escribir los nombres de los Qlippoth para el estudio, el estudiante escriba un nombre divino correspondiente al lado, para equilibrar las energías negativas con las positivas. Por ejemplo, para Binah: YHVH Elohim junto a Satariel. Al hacer esto, el estudiante no se fijará excesivamente en las fuerzas degenerativas de los Qlippoth durante el estudio. Al escribir los nombres de los Qlippoth de los Signos Zodiacales, se podrían emplear los Arcángeles de los Signos para el equilibrio. Consulte el Capítulo Dos para los Arcángeles Zodiacales.

El objetivo de enseñar a los estudiantes sobre los Qliphoth en el grado Philosophus no es proporcionar al aspirante una lista de nombres demoníacos con los que trabajar. Ciertamente, no recomendamos que los estudiantes experimenten o mediten sobre ninguna de las entidades enumeradas en esta sección. El propósito de todo esto es enseñar al estudiante a no temer a tales seres, sino más bien a comprender su lugar dentro de la Qabalística



Gehenna, o las Siete Mansiones Infernales y los Cuatro Mares

esquema del universo. Cuando una persona teme algo tan completamente que evita inc luso el pensamiento de tales seres, el resultado suele ser que las porciones qliphóticas de la psique reciben fuerza, aumentando así sus poderes degenerativos. A menudo, el i ndividuo que cree haber vencido a estas entidades rechazando cualquier referencia a ell as, puede descubrir que sus tendencias desequilibrantes se filtran fuera de la psique de diversas maneras imprevistas, causando patrones de comportamiento obsesivo (glotone ría, autoabuso, adicción a las drogas, etc.). Al estudiar esta sección, el estudiante haría b ien en recordar el discurso de Hiereus en el Ritual del Neófito: "El miedo es fracaso, así que sé sin miedo, porque quien tiembla ante la Llama y ante la Inundación y ante las Sombras del Aire, no tiene parte en Dios."

SECCIÓN 7: Alquimia - Las Herramientas de la Alquimia Práctica

Una gran diferencia entre los procesos químicos y alquímicos es que la Alquimia solo emplea un calor gradual que se incrementa de manera continua pero cuidadosa. 128 La química, por otro lado, comienza con un calor violento y rápido. Cabalísticamente, todo el proceso de la Alquimia puede explicarse como la limpieza y purificación de Malkuth para purgarla de la influencia de las cáscaras y volver a sus orígenes espirituales legítimos. El alquimista practicante utiliza una variedad de instrumentos para ayudar en su trabajo. Estos incluyen los siguientes elementos:

ALUDEL (o SUBLIMINADOR): Una vasija de arcilla con forma de calabaza que fue construida para que una serie de tales recipientes pudieran apilarse, uno sobre otro, hasta una altura de cinco o seis pies. Usado para la sublimación, la vasija inferior se colocaba sobre una estufa. Los vapores que se elevaban durante el proceso de calentamiento se condensaban en el interior de los recipientes superiores, y luego se retiraban raspando.

ALEMBIQUE: Un recipiente que se usaba para la destilación. Se decía que su forma se asemejaba a un oso bailarín. En los primeros tiempos, el alembique estaba hecho de dos piezas con una cabeza removible. Más tarde, los alembiques de vidrio a veces se fabricaban en una sola pieza. El receptor, un recipiente de vidrio globular, se colocaba sobre el extremo abierto del tubo del alembique para recoger el destilado.

ATHANOR: Una fragua u horno conocido como el Horno Filosófico que se usa para producir un calor graduado. Aproximadamente de cinco pies de altura, el horno estaba construido par a poder dividirse en varias partes, de las cuales la parte inferior contenía una pequeña chime nea para proporcionar un calor uniforme. Se usaba para la digestión y evaporación de ciertos líquidos. El Athanor contiene el recipiente de vidrio (con forma de huevo) que yace en un b año de arena o foso de cenizas justo encima del fuego. Un símbolo del ser humano. (En sim bolismo sexual, un pene o fuerza masculina activa.)

128 En los primeros días de la Orden, algunas referencias alquímicas tomadas de un texto conocido com o el Aesh Metzareph ("Fuego Purificador") fueron incluidas en las Conferencias de Conocimiento de la Or den Exterior. El Aesh Metzareph fue originalmente escrito en hebreo, traducido al latín tiempo después, e incluido en el libro Cabala Denudata por Knorr von Rosenroth. (Se cree que el original está perdido.) El Aesh Met- zareph es significativo solo en cuanto es la fuente de las correspondencias alquímicas más hor ribles e inútiles en las Conferencias de Conocimiento de la Orden Exterior. Es obvio que el autor de la o bra sabía muy poco sobre Alquimia. Por lo tanto, no lo incluiremos aquí.

GLOBO: un recipiente de vidrio con forma esférica con dos o tres bocas cortas. Se usab a para recoger el destilado.

BALNEUM MARIAE: o "El baño de María", nombrado así por María la Judía, quien fue la her mana de Moisés y una antigua alquimista. El baño de agua moderno—un recipiente de agua caliente en el que se colocaba el recipiente a calentar. Consistía en un recipiente doble col ocado sobre otra tetera. Un baño de agua tibia mantenido a una temperatura soportable pa ra los humanos. Un método de calor controlado.

BALNEUM VAPORIS: El baño de vapor.

CLOCHE: una forma temprana de campana de vidrio utilizada para sublimar.

CRUCIBLE (THALAMUS o CURCUBITE): Un hervidor de vidrio con forma de calabaza uni do a la parte inferior del Alambique. Consiste en un tubo, una cabeza y un receptor a ñadido para fines de destilación. El crisol, empleado en el método seco por el cual la M ateria Prima se expone al Fuego directo. (En el simbolismo sexual representa el útero, o principio femenino usado en conjunto con el Athanor o principio masculino.) Un luga r de prueba y examen previo al renacimiento en un estado exaltado. También llamado la Cámara Nupcial o Casa de Cristal.

CRUCIFIX: Compuesto por tres curcubitas alrededor de un vaso central de vidrio, usado pa ra sublimar.

EVAPORATING DISH: Un cuenco poco profundo de forma circular que se colocaba sobre el Balneum Mariae.

IGNIS CINERUM: Un calor de ceniza en el cual se entierra el recipiente del trabajo. No es un Fuego violento a menos que se agite.

LUTE: Una mezcla de sustancias que se usaba para sellar los diversos frascos y recipient es. Algunos lutes comunes incluían arena de vidrio y arcilla, o harina y agua. MAT

RASS: Un matraz de cuello largo que se empleaba para varios propósitos en la Alquimia. Se dice que se asemeja a un avestruz.

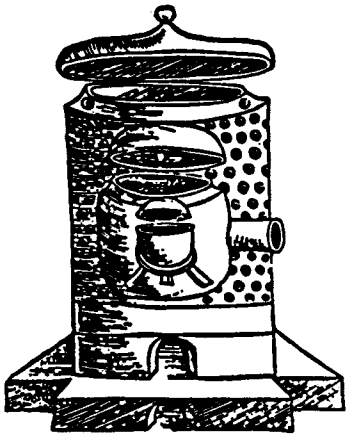
PELICAN: Un recipiente de vidrio con dos cuellos para destilación continua. Nombrado así por el ave marina.

PHILOSOPHIC EGG: Un vaso ovalado de vidrio en el que se coloca el agua o líquido sobr e el cual se actúa, y que podía ser herméticamente sellado. Compuesto por un bulbo red ondo y un cuello corto mediante el cual podía unirse a otro recipiente. Usado como símb olo de la creación, se decía que contenía los cuatro Elementos.

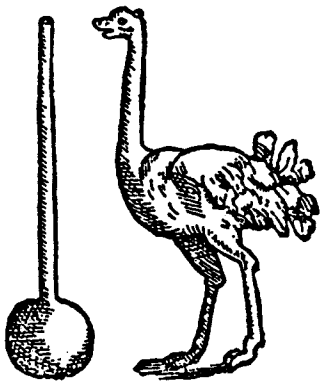
RETORT: Un recipiente de cuello largo usado para destilación suave y cohobación. Se decía que se asemejaba a un ganso de cuello largo.

SERPENTINA: Un tubo metálico en espiral o en zigzag utilizado en la destilación que actúa com o condensador conectado al cucurbit. Enfriado por aire.

Otros instrumentos utilizados incluyen campanas de vidrio, vasos de precipitados, matraces, embudos, condensadores y tu bos de vidrio.



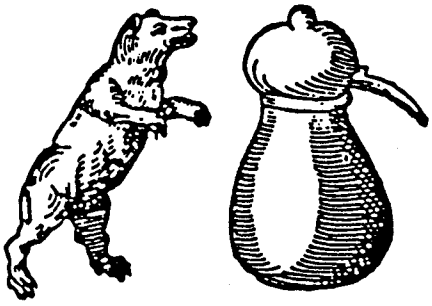
Athanor



Matrás

Retorta

Pelícano



Alambique

Principios alquímicos en el Árbol

AZUFRE: El símbolo alquímico del azufre en el Árbol de la Vida no toca ninguno de l os cuatro Sephiroth inferiores. La cruz termina en Tiféret, por lo que, por así decirlo , se debe comprender el triángulo Supernal. Tiféret es el ser humano purificado.

MERCURIO: El símbolo alquímico del mercurio en el Árbol de la Vida. Como símbol o del planeta Mercurio, abarca todo excepto Kéter. Los cuernos surgen de Daath, u na conjunción de Jojmá y Biná. La triple foliación en la parte inferior de la cruz alud e al Fuego (Shin) representado por la adición del signo de Aries. También simboliza l os tres principios de azufre, mercurio y sal.

SAL: El símbolo alquímico de la sal en el Árbol de la Vida abarca todos los Sephiroth excepto Malkuth, y es, por así decirlo, el Reconciliador entre el azufre y el mercurio. La línea divisoria horizontal implica el precepto de Hermes, "Como es arriba, es abaj o". (Nota: revise la información dada en el Capítulo Dos sobre los Tres Principios Alq uímicos.)

Los Símbolos Astrológicos y Alquímicos de los Planetas 129

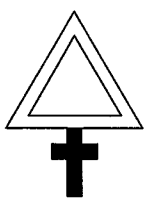
Estos derivan de las tres formas primarias de la Cruz, la Media Luna y el Círculo, ya sea individualmente o en combinación. El Círculo denota el Sol y el Oro; la Media L una la Luna y la Plata, respectivamente análogos a las naturalezas alquímicas Roja y Blanca.

La Cruz es el símbolo de la corrosión. La corrosión de los metales suele s er del color complementario al que naturalmente se aproximan. Así, el Cobre, qu e es rojizo, se vuelve verde en su corrosión de verdín, etc.

Mercurio es el único Planeta que une estas tres formas primarias en un solo símbo lo. Saturno está compuesto por la cruz y la media luna, mostrando que el Plomo es corrosi vo internamente y la Luna externamente. Júpiter es lo contrario. Marte es Solar externamen te pero corrosivo externamente.

Venus es opuesto. El Cobre es externamente de la naturaleza del Oro, pero internam ente corrosivo. De ahí que el nombre de la esfera de Venus sea Nogah, que denota Esplendo r Externo pero corrupción interna.*

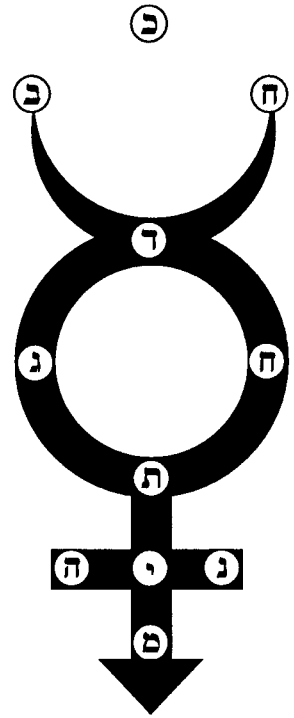
SECCIÓN 8: Insignias de Admisión y Diagramas



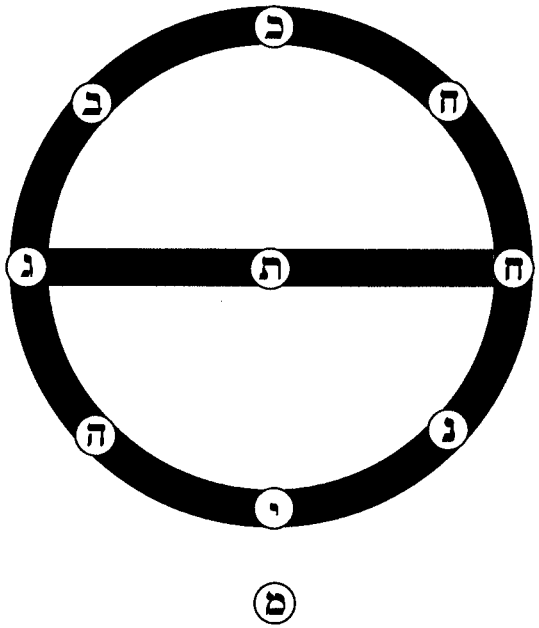
La Cruz del Calvario de Doce Cuadrados es la Insignia de Admisión al Ca mino de Qoph. Está formada por doce cuadrados que representan adecu adamente el Zodíaco, que abarca las Aguas de Nu como los antiguos egi pcios llamaban a los Cielos (las Aguas que están sobre el Firmamento). T ambién alude al río eterno del Edén, dividido en cuatro cabezas que encu entran su correlación en las cuatro triplicidades del Zodíaco.

---

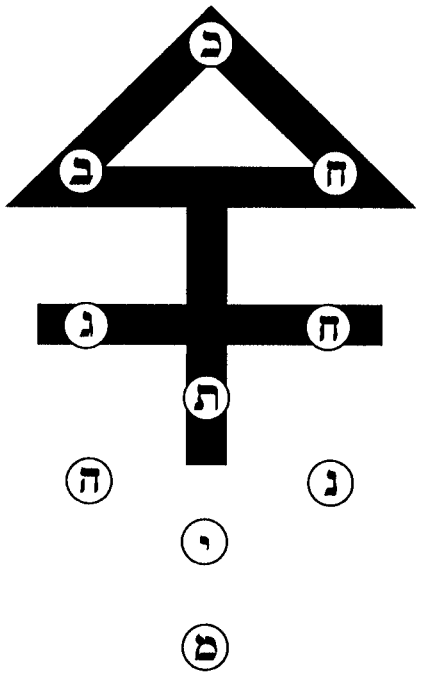
129 De The Golden Dawn de Regardie.



El símbolo de Mercurio en el Árbol



El Símbolo de la Sal en el Árbol



El Símbolo del Azufre en el Árbol

El gran río se llama Naher, que fluye desde el Edén, es decir, desde la Tríada Supernal. En Daath, se divide en cuatro cabezas. El primer río se llama Pison, el río de Fuego, que fluye hacia Geburah. El segundo es el río Gihon, el río de las Aguas que fluye hacia Chesed. El tercero es Hiddikel, el río del Aire, que fluye hacia Tiphareth, y el cuarto, que recibe las virtudes de los otros tres, es Phrath (Éufrates), que desciende sobre la Tierra.

Cáncer, el Signo Cardinal de Agua, está colocado en la unión de la cruz (y de los cuatro ríos). Todos los Signos Cardinales y Mutables están colocados en posiciones alternas en el eje central de la cruz, comenzando con Aries y terminando con Piscis. La barra transversal está compuesta por los Signos Querúbicos.

La Pirámide de los Cuatro Elementos es la Insignia de Admisión para el 28° Camino de Tzaddi. En los cuatro triángulos que conforman los lados de esta Insignia están los nombres hebreos de los cuatro Elementos: Asch-Fuego, Maim-Agua, Ruach-Aire y Aretz—Tierra. En el vértice de la Insignia está la palabra Eth, compuesta por la primera y última letra del alfabeto hebreo e implica esencia o Espíritu. La base cuadrada representa el universo material y sobre ella está la palabra Olam que significa "Mundo".

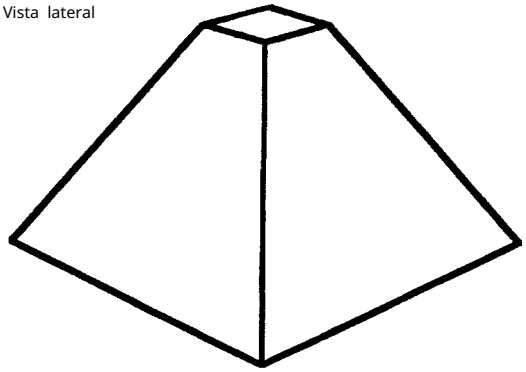
La palabra "pirámide" deriva de una raíz que significa "Fuego," lo que indica que es la representación simbólica de la única Llama divina. Una pirámide puede fácilmente compararse con la "Montaña de Dios," que se creía estaba en el centro de la Tierra. Los cuatro lados de la pirámide son triangulares para representar el aspecto triple de lo Divino entronizado dentro de cada aspecto del universo cuádruple. La base cuadrada es un recordatorio de que la estructura está firmemente basada en las leyes inmutables de la naturaleza. La pirámide truncada muestra la esencia de lo Divino firmemente plantada en la parte superior del diseño. También es cuadrada para indicar que el modelo cuádruple del cosmos comienza con el Tetragrámaton.

La Cruz del Calvario de Diez Cuadrados es la Insignia de Admisión al 27° Camino de Peh. Está formada por diez cuadrados que representan adecuadamente las diez Sephiroth en disposición equilibrada, ante las cuales lo Informe y el Vacío retrocedieron. También es la forma desplegada del Doble Cubo y del Altar del Incienso. (El Altar del Incienso ante el Velo del Lugar Santísimo, estaba cubierto de oro para representar la máxima pureza.) Esto alude al camino de Peh como vehículo de purificación, donde el Microcosmos del hombre (representado por las diez Sephiroth) aprende a separar lo puro de lo impuro para convertirse en un espejo perfecto del Árbol mayor, el Macrocosmos del universo.

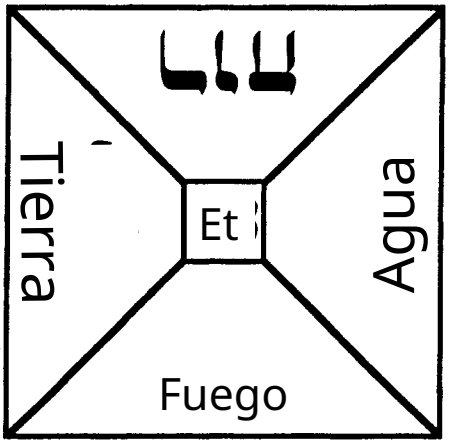
La Cruz de la Insignia del Hegemón concede al candidato la entrada al templo de Netzach. La Cruz del Calvario de Seis Cuadrados abarca Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod, y descansa sobre Malkuth. Además, la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados es la forma desplegada del cubo, y por ello se refiere a las Seis Sephiroth de Microprosopus que son Chesed, Geburah, Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod.

Esta Insignia se entrega al Philosophus para enfatizar el equilibrio que debe alcanzarse en el grado 4 = 7 entre las energías de Agua y Fuego, emociones y intelecto. La Cruz del Calvario de Seis Cuadrados subraya la esfera reconciliadora de Tiphareth que modera y equilibra entre las energías opuestas que se enfrentan directamente en este grado.

Vista lateral



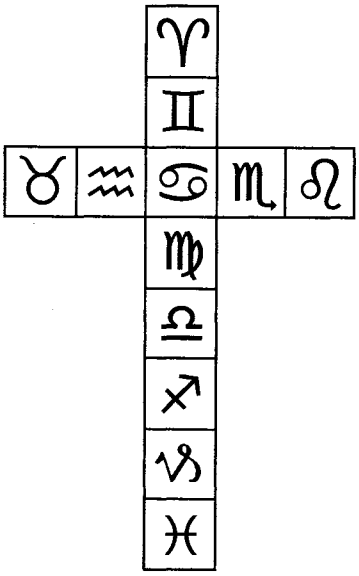
Vista superior



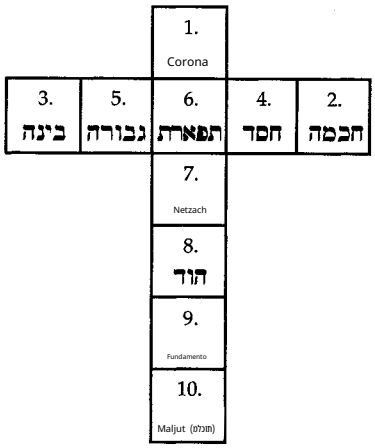
Hebreo en la base

Alaṃ

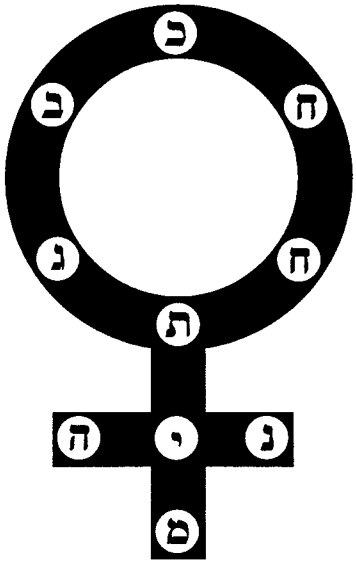
La Pirámide de los Cuatro Elementos



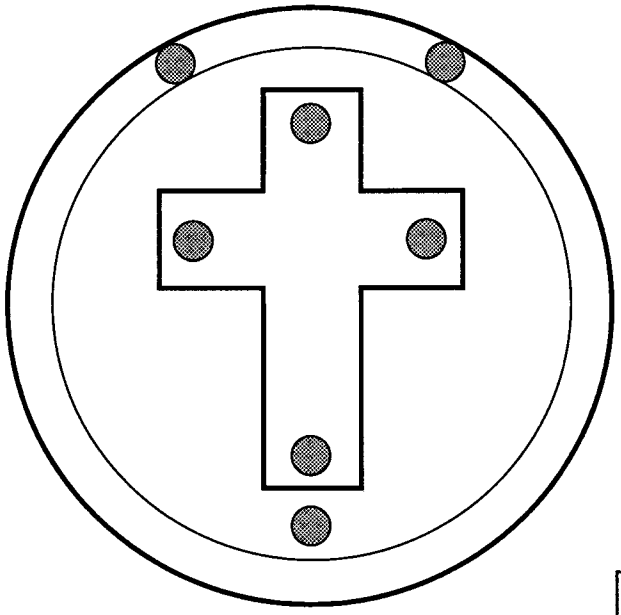
La Cruz del Calvario de 12 Cuadrados



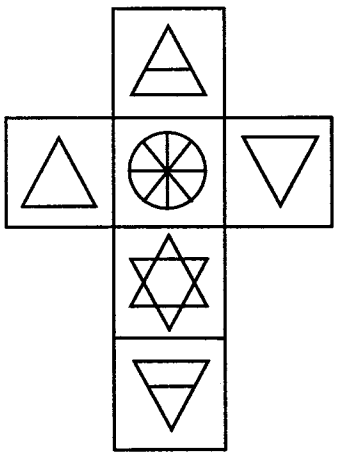
La Cruz del Calvario de 10 Cuadrados



El Símbolo de Venus
en el Árbol de la Vida



La Cruz de la Insignia del Hegemón



La Cruz del Calvario de Seis Cuadrados

El Símbolo de Venus en el Árbol de la Vida: El símbolo de Venus abarca los diez Sephir oth completos. Es un emblema adecuado para la Isis de la Naturaleza. Como contiene todos lo s Sephiroth, su círculo debe ser más grande que el de Mercurio.

El Jardín del Edén después de la Caída: (Ver Lámina 4.) Este diagrama se de scribe en el Ritual Philosophus. Muestra en un glifo la enseñanza propia de un Phil osophus al entrar en la Sephirah Netzach, a la que ha llegado por los Tres Camin os de Qoph, Tzaddi y Peh desde los Sephiroth—Malkuth, Yesod y Hod respectivam ente.

La gran diosa Eva, siendo tentada por los frutos del Árbol del Conocimien to cuyos ramas tienden hacia arriba a los siete Sephiroth inferiores, pero tambié n hacia abajo al Reino de las Conchas, los alcanzó y los dos pilares quedaron sin soporte.

Entonces el Árbol Sephirotico fue destrozado. Ella cayó y con ella cayó el gra n Adán. Y surgió el gran Dragón rojo con sus siete cabezas y diez cuernos, y el Edé n fue desolado—y los pliegues del Dragón encerraron a Malkuth y lo vincularon al Reino de las Conchas.

Y las cabezas del Dragón se elevaron hacia los siete Sephiroth inferiores, incluso ha sta Daath a los pies de Aima Elohim.

Así fueron profanados los cuatro Ríos del Edén y la boca del Dragón dio a luz las Aguas Infernas en Daath—y este es Leviatán, la Serpiente Penet rante y Torcida.

Pero Tetragrammaton Elohim colocó las cuatro letras YHVH del Nombre y la E spada Llameante de los Diez Sephiroth entre el Jardín devastado y el Edén Supernal, para que este no se viera involucrado en la Caída de Adán.

Y se hizo necesario que surgiera un Segundo Adán para restaurar el Sistema, y así, como Adán fue extendido en la Cruz de los Cuatro Ríos, así el Segundo Adán deberí a ser crucificado en los Ríos Infernales de la cruz de cuatro brazos de la Muerte; sin e mbargo, para hacer esto debe descender hasta lo más bajo, incluso Malkuth, la Tierra, y nacer de ella. (Salmo 74. "Rompes las cabezas de Leviatán en pedazos.")

Y en las Cabezas del Dragón estaban los nombres de los ocho Reyes de Edom y en sus cuernos los nombres de los Once Duques de Edom, porque Daath habiendo desarrollado en el Dragón una nueva Cabeza, el Dragón de Siete Cabezas con Diez Cuernos se convirtió en Ocho Cabezas y Once Cuernos. (Génesis, 36:31 a 43. Crónicas 1:43 a 54.)

NOTA: Los edomitas eran los descendientes de Esaú, quien vendió su derecho de nacimiento. Sus Reyes llegaron a simbolizar fuerzas ilegales y caóticas.

Este diagrama es algo similar al que se encuentra en el grado anterior. El di bujo previo mostraba la tranquilidad del Jardín como en el grado del Agua, mientras que este representa la calamidad dentro del Edén causada por el poder del desequi libr io. El dragón rojo ha despertado y sus cabezas ascienden el Árbol hacia Daath.

El Yo Inferior (simbolizado por Eva) fue atraído hacia abajo por el Árbol del Conocimiento para tomar los frutos del Conocimiento. La causa del problema, sin embargo, fue una comprensión no desarrollada del poder creativo. Así, el Yo Inferior quedó hechizado por el poder de la psique que despertaba, y momentáneamente suspendió su

apoyo al Yo Superior (simbolizado por Adán). 130 En cierto sentido, ella se inclinó hacia ese "mundo oscuramente espléndido" que fue advertido en el grado anterior.

Sin embargo, la Caída es solo un desastre desde un único punto de vista. El conocimiento derivado del dragón despierto dio a la humanidad conciencia y la percepción del poder, que es la capacidad de evolucionar espiritualmente. Leviatán es de hecho un emblema de un gran obstáculo que debe ser superado. Como todos esos impedimentos están diseñados para fortalecernos, el dragón también representa el éxito final de superar estas dificultades al final del proceso de equilibración.

El Jardín del Edén después de la Caída equivale a un estado de conciencia a menudo llamado "la Noche Oscura del Alma." Esto suele ser seguido por un se ntimiento de desperación en el que los poderes del Alma parecen entumecidos y l a mente quiere cerrarse ante la disciplina y la práctica de la Gran Obra. Numeros as tentaciones para cesar la Obra se presentarán, intentando alejar al iniciado de su meta espiritual. A veces el aspirante puede sentir que la mente se está desequ ilibrando, y que sería mejor cesar todo trabajo mágico. (Los Alquimistas simbolizab an este estado mental con un dragón venenoso.) Sin embargo, si el iniciado persi ste y soporta esta condición desagradable, eventualmente desaparecerá y será ree mplazada por un estado superior de conciencia espiritual.

El ascenso de Leviatán hacia Daath (conocimiento) significa un desbordami ento de arquetipos subconscientes en la psique individual, lo cual puede ser muy perturbador hasta que sean absorbidos y equilibrados dentro de la conciencia de l aspirante. Daath es el pasaje entre los Supernales (el Ser Divino) y las partes inf eriores del Árbol (las partes inferiores del Ser) a través del cual la Sabiduría y la C omprensión se transmutan en conocimiento mediante la experiencia. Así, la Caída del Paraíso, cuando las cabezas del dragón alcanzaron Daath, se refiere a una ad quisición de autoconocimiento. Daath es un vínculo de conexión entre la tranquilid ad del Ser Divino y el ser humano confinado al reino de la materia y la ilusión. D esde la perspectiva Macro cósmica, la Caída del Edén representa un evento en el pasado remoto de la humanidad cuando la psique colectiva de nuestra raz a primitiva fue estimulada y comenzaron a desarrollarse la inteligencia y la autoco nciencia. Desde la perspectiva Microcósmica, este proceso se repite mediante la es timulación de los Elementos psíquicos dentro de la mente del iniciado.Las activida des rutinarias de la vida diaria, amplificadas por un enfoque espiritual (junto con la activación de la esfera de Daath) traen calamidad al principio porque la psique revitalizada suele ser malentendida y mal utilizada para beneficio privado. Sin emb argo, es solo a través de este estado de calamidad, donde el iniciado se ve obliga do a enfrentar estos obstáculos en lugar de empujarlos al fondo de la mente, qu e realmente puede percibir y superar las causas ocultas del sufrimiento. Esto es, de hecho, el comienzo del verdadero crecimiento espiritual y la conciencia. Mientr as se evite el equilibrio necesario, y la autoconciencia conferida al aspirante sea a busada solo para fines personales, entonces la serpiente

130 Esto sigue siendo un problema para los magos hoy en día, quienes se distraen del objetivo de la Gran Obr a hacia una fascinación obsesiva con sus propias habilidades mágicas. Sin embargo, cuando esto ocurre, los Pod eres Superiores suelen responder con una rápida patada en el trasero como un "ajuste de actitud" contra la infl ación del ego.

Leviatán será implacable en su ataque contra el yo. Vencer este obstáculo no requiere suprimir o negar su existencia, sino aceptar al dragón y forzarlo a regresar a su morada apropiada. Los diversos niveles del Árbol personal del iniciado, separados de sus orígenes Supernos, deben ser reintegrados y las colosales fuerzas del lado Oscuro de la psique deben ser entrenadas como el león en la carta del Tarot de la Fuerza; una bestia poderosa que ha sido domada y siempre mantenida bajo el firme control de la Voluntad Superior.

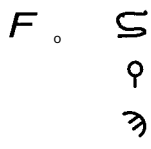
SECCIÓN 9: El alfabeto griego

Ω El alfabeto griego es otro conjunto mágico de bloques de construcción que es muy importante para la tradición mística de Occidente. El griego se convirtió en un idioma ampliamente difundido en el mundo conocido (occidental) en una época en que la cultura de Egipto se estaba "helenizando". Esta lengua antigua fue el idioma de todos los cultos arcaicos de misterio, incluyendo los de Samotracia, Eleusis, Orfeo y los ritos helenizados de Isis y Serapis. Muchos textos místicos, incluyendo los Papiros Mágicos, el Nuevo Testamento, los libros gnósticos y los escritos de Hermes Trismegisto, fueron escritos en griego. Y en la Golden Dawn, los nombres de los grados y los oficiales que ofician son griegos, en consonancia con esos antiguos ritos místicos en Delfos, Atenas y Alejandría. Por lo tanto, es muy apropiado incluir el estudio del alfabeto griego en la Orden Exterior.

Al igual que el hebreo, a las letras del alfabeto griego se les asignaron diferentes valores numéricos. Esta "Gematría griega" se llama Isopsephos, que significa "piedras iguales". Isopsephos es similar a la Gematría en que las palabras que sumaban el mismo valor numérico se consideraban relacionadas. (Algunos de los pasajes numéricos oscuros en el Nuevo Testamento, incluyendo los del Libro de las Revelaciones, fueron sin duda resultado del Isopsephos). El sistema más utilizado para asignar números a las letras griegas se originó alrededor del 400 a.C. y está basado en el sistema hebreo. Tanto las formas mayúsculas como minúsculas de estas letras se muestran en la página siguiente.

Carta	Nombre	Valor	Equivalente en inglés
Α α	Alfa	1	A (padre)
Β β	Beta	2	B
Γ γ	Gamma	3	G
Δ δ	Delta	4	D
Ε ε	Epsilon	5	e corta (mejor)
Zeta	Zeta	7	Zd (sabiduría)
Η η	Eta	8	long e (par)
Θθ	Theta	9	Th (casa de gatos)
Ιι	Iota	10	I (ya sea pies o ajuste)
Κκ	Kappa	20	K
Λλ	Lambda	30	L
Μμ	Mu	40	M
Νν	Nu	50	N
Ξξ	Xi	60	X
Οο	Omicron	70	o corto (caliente)
Ππ	Pi	80	P
Ρρ	Rho	100	R, Rh (siempre vibrante)
Σσ	Sigma	200	S (z si está antes de B, F, A o M)
Ττ	Tau	300	T
Υυ	Upsilon	400	U (larga o corta)
Φϕ	Phi	500	Ph (mo*ph*ead)
Χχ	Chi	600	Kh (back*h*oe)
Ψψ	Psi	700	Ps
Ωω	Omega	800	aw (s*aw*)

Las siguientes letras se usaron solo por sus valores numéricos:



Digamma (w) o Stau (st) — 6

Qoppa (q) — 90

Sampi (s) — 900

Los diptongos griegos pueden ser algo complejos. La siguiente lista de pronunciaciones clásicas del griego se basa en las sugerencias dadas en el libro de David Godwin, Light in Extension:

αι (ai) como en Kaiser
ευ (au) como en Sauerkraut
ει (ei) como en Veil
ευ (eu) "ay-oo"
οι (oi) como en Oil
OV (ou) como en Group
υι (ui) "ü-ya"

La pronunciación del griego antiguo es diferente de la del griego moderno. La forma antigua de pronunciación sería más beneficiosa para el mago, que busca aproximarse a la lengua de los antiguos ritos misteriosos. Se aconseja a cualquier lector que desee más información sobre este idioma que consulte otros libros sobre griego antiguo.

SECCIÓN 10: Adivinación con el Tarot

En el grado anterior, el iniciado memorizó los diversos significados de las cartas del Tarot. Una vez comprendidos estos principios, el estudiante puede comenzar a usar las cartas para la práctica de la adivinación. El Zelador se encuentra primero con el arte de la adivinación a través de la geomancia. La adivinación con el Tarot, sin embargo, es un método más completo y táctil que involucra plenamente todo el conocimiento Qabalístico y Astrológico del practicante, junto con sus habilidades psíquicas y poderes creativos. Nuestro libro, The New Golden Dawn Ritual Tarot, proporcionará al estudiante mucha información sobre las sutiles relaciones que existen entre dos o más cartas en una adivinación. 131 Sin embargo, una lectura adecuada del Tarot requiere mucho más que conocimiento de libros solamente. Familiarizarse con el simbolismo de las cartas es solo el primer paso. Este simbolismo debe ser constantemente desarrollado en la mente del lector. Esta información se absorbe progresivamente y se contempla regularmente hasta que se produce una alineación gradual entre el funcionamiento de la conciencia superior y el de la conciencia normal.Los poderes de percepción psíquica y conciencia comienzan a desarrollarse con mayor exactitud y precisión.

El segundo paso para realizar adivinaciones precisas es practicar constantemente. Este es el único método probado y verdadero para el éxito en esta área. El estudiante debe examinar regularmente las relaciones que pueden ocurrir entre ciertas cartas en una lectura real. Sin embargo, tenga en cuenta que es inútil forzar una lectura. Todo el simbolismo del universo no servirá a quien esté bajo tensión o simplemente demasiado cansado para activar adecuadamente la psique. Si se fuerza una lectura, probablemente será más mentira que verdad.

Finalmente, se debe elegir un método específico de lectura de cartas o tirada de Tarot para su uso regular y consistente en la adivinación. Aquí se presentan tres tiradas diferentes de Tarot: La primera es la Tirada de la Cruz Celta, una disposición de diez cartas que fue creada

131 En la página 166 de ese libro se ofrece un ritual para consagrar un mazo de cartas del Tarot.

popularizada por A.E. Waite. Esta fue la disposición recomendada para los iniciados del Orden Exterior en la época de Mather, porque era simple y directa. 132

El método que preferimos enseñar a nuestros estudiantes es la Tirada de Diez Cartas o Tirada de Cicerón, que hemos encontrado bastante fiable. Su ventaja sobre la Tirada de la Cruz Celta es que elimina la necesidad de cartas invertidas o al revés, confiando en cambio en las cartas vecinas para la interpretación.

Al comenzar cualquier lectura, es apropiado relajarse, meditar e invocar a lo Divino. Esto no solo alinea al lector con las Fuerzas Superiores, sino que también prepara el escenario para interpretaciones psíquicas confiables. El iniciado puede decidir ponerse vestimenta ritual e insignias como ayudas adicionales que enfocan la mente en la naturaleza divina de la operación. El pentagrama menor invocador puede ser trazado sobre las cartas con una varita o el dedo índice. 133 Visualice una brillante bola de Luz justo sobre la cabeza y pronuncie la siguiente invocación:

> En el nombre divino IAO, te invoco, Gran Ángel HRU (Her-00) que estás puesto sobre las operaciones de esta Sabiduría Secreta. Extiende tu mano invisiblemente sobre estas cartas consagradas de arte, para que así pueda obtener verdadero conocimiento de las cosas ocultas, para la gloria del Nombre inefable. Amén.

Las cartas del Tarot pueden ser barajadas minuciosamente, mientras el adivino mantiene una mente clara y tranquila y una actitud de receptividad psíquica. Luego, las cartas pueden ser extendidas usando uno de los siguientes métodos.

La Tirada de la Cruz Celta

El adivino debe primero seleccionar una carta para representar al Consultante o la propia pregunta. Esta primera carta se conoce como el Significador. En muchos casos, se elige una carta de la Corte que corresponda a la descripción personal o física del Consultante como el Significador. A veces, se puede seleccionar un Arcano Mayor o una carta menor como Significador si el significado de la carta se ajusta al asunto en cuestión.

Una vez seleccionado el Significador, el adivino debe colocarlo sobre la mesa, con la cara hacia arriba. El resto del mazo debe ser barajado y cortado tres veces, siempre manteniendo las cartas boca abajo.

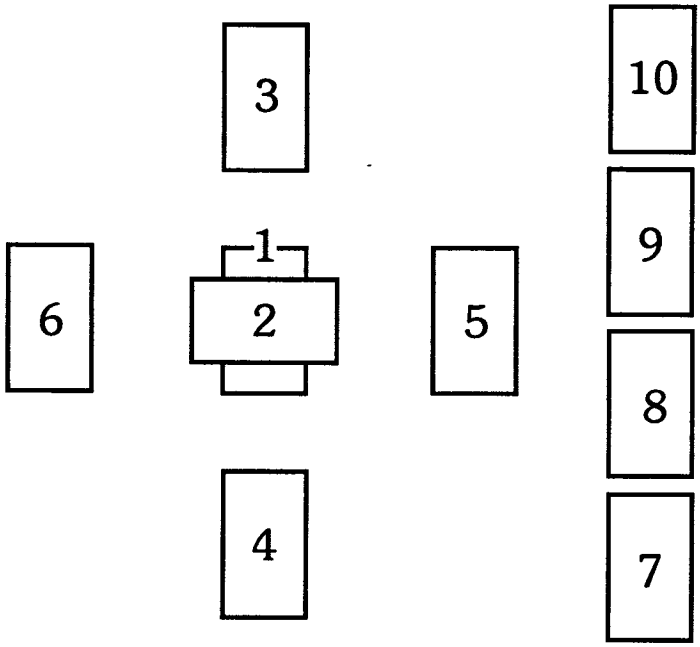
CARTA 1: Voltea la carta superior o primera del mazo y colócala sobre el Significador. Esta lo cubre. La primera carta representa la influencia general que está afectando al Consultante o al asunto de la pregunta.

CARTA 2: Voltea la segunda carta y colócala cruzada sobre la primera. Esta lo cruza. La segunda carta muestra el carácter de los obstáculos en el asunto. Si la carta es favorable, esto puede indicar que los obstáculos pueden ser superados. También puede indicar que algo que normalmente se considera bueno no será bueno en esta situación particular.

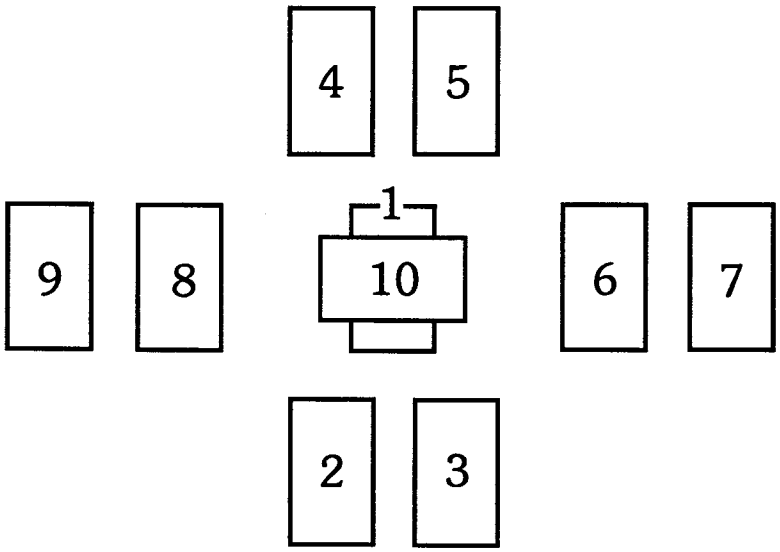
---

132 El método más complejo, conocido como la Apertura de la Llave, fue enseñado en el Segundo Orden.

133 El Philosophus puede usar la Varita Exterior de Doble Poder o la Varita del Tarot. Ambos implementos están descritos en nuestro libro Secrets of a Golden Dawn Temple.



La Tirada de la Cruz Celta



La Tirada de Cicerón

CARTA 3: Voltea la tercera carta y colócala encima del Significador. Esto lo corona. La tercera carta puede representar el objetivo del Consultante en el asunto o lo mejor que se puede alcanzar bajo las circunstancias (pero que aún no ha ocurrido).

CARTA 4: Voltea la cuarta carta y colócala debajo del Significador. Esto está por debajo de él. La cuarta carta representa la base del asunto, aquello que ya ocurrió y que el Significador ha hecho suyo.

CARTA 5: Voltea la quinta carta y colócala a la derecha o a la izquierda del Significador, alejándola de la dirección hacia la que el Significador está mirando. Esto está detrás de él. (Nota: si la carta no "mira" hacia ninguna dirección en particular, el vidente debe decidir de antemano qué dirección se considerará como "frontal". A menudo, la carta al lado derecho del Significador se considera como la que está "detrás". Esta carta representa la influencia en el asunto que acaba de pasar o que está en proceso de pasar.

CARTA 6: Voltea la sexta carta y colócala en el lado hacia el que el Significador está mirando (opuesto a la Carta 5). Esto está delante de él. La sexta carta muestra la influencia sobre el asunto que apenas comienza a ocurrir y que estará operando en el futuro inmediato.

Las cartas ahora están dispuestas en forma de cruz, con el Significador en el centro, debajo de la Carta 1. Las siguientes cuatro cartas se colocan consecutivamente una encima de la otra en una línea ascendente a la derecha de la cruz.

CARTA 7: Esta carta representa al Significador o al propio Consultante. Representa la posición o actitud del Significador en las circunstancias que se desarrollan.

CARTA 8: Esta carta indica su casa—el entorno del Consultante y las inclinaciones involucradas que afectan el asunto. (Por ejemplo: responsabilidades, carrera, posición en la vida, influencia de la familia o amigos, etc.)

CARTA 9: Esta carta representa las esperanzas o temores del Consultante en el asunto.

CARTA 10: Esta carta representa el resultado final o desenlace que se produce por las influencias de todas las cartas anteriores en la lectura. La décima carta debe considerarse especialmente significativa para toda la lectura.

La Tirada de Diez Cartas (La Tirada de Cicerón)

Después de una meditación preliminar, las cartas deben barajearse bien. El vidente debe tomar las primeras diez cartas del mazo y extenderlas de acuerdo con el diagrama.

CARTA 1: Esta representa a la persona que hace la pregunta, así como las influencias principales que la rodean. Una carta de Corte aquí podría referirse al Consultante o a alguna persona dominante en su vida.

CARTAS 2 y 3: Estas cartas representan la mente subconsciente de la persona que hace la pregunta. Proporcionan información sobre las influencias ocultas que afectan, pero que no son detectadas por el Consultante. Estas cartas pueden tener una influencia fuerte pero oculta que puede afectar toda la lectura.

CARTAS 4 y 5: Estas cartas representan la mente consciente del Consultante. Proporcionan información sobre los pensamientos actuales y los sentimientos inmediatos del Consultante hacia la naturaleza de la pregunta.

CARTAS 6 y 7: Estas cartas iluminan el pasado del Consultante. Indican eventos o influencias pasadas que se relacionan con la pregunta o problema actual.

CARTAS 8 y 9: Estas cartas representan el resultado final, o eventos o influencias futuras potenciales.

CARTA 10: Esta es la carta de transición del pasado al futuro. Revela las implicaciones psicológicas para el Consultante, así como las acciones que él/ella tomará para tomar la decisión que sea necesaria. También puede indicar fuerzas que operan más allá del control del Consultante, a las cuales debe adaptarse.

La Tirada de Quince Cartas

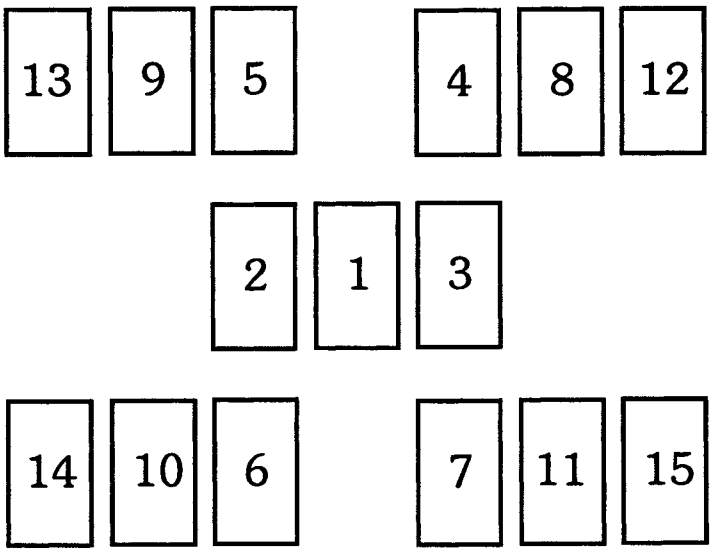
Después de una meditación preliminar, las cartas deben ser barajadas a fondo. El adivino debe tomar las primeras quince cartas del mazo y extenderlas de acuerdo con el diagrama.

CARTA 1: Esta carta representa al Consultante, la naturaleza de la pregunta o problema, y las principales influencias que lo rodean.

CARTAS 2 y 3: Junto con la Carta 1, estas son las cartas principales de la tirada. Describen la naturaleza de las circunstancias y la personalidad del Consultante.

CARTAS 4, 8 y 12: Estas cartas muestran eventos e influencias futuras potenciales. Indican la dirección que la vida del Consultante tomará naturalmente, a menos que se empleen pasos alternativos para cambiar el curso de los acontecimientos.

CARTAS 5, 9 y 13: Estas cartas representan un curso de acción alternativo que el Consultante puede elegir seguir.



La Tirada de Quince Cartas

CARTAS 6, 10 y 14: Estas cartas indican la base psicológica y las implicaciones de la situación. Ayudan al Consultante a tomar la decisión que sea necesaria.

CARTAS 7, 11 y 15: Estas cartas muestran fuerzas en acción que están más allá del control del Consultante (destino o karma). El Consultante debe ser capaz de adaptarse y aprender de ellas.*

LECTURA ADICIONAL

Los Tattwas de la Escuela Oriental[13]

(Nota: Este documento fue emitido oficialmente a todos los miembros del grado Philosophus desde los primeros días de la Orden, aunque fue retirado de algunas ramas de la Orden más adelante. Regardie señaló que estas enseñanzas de la Escuela Oriental no se integraban particularmente bien con el resto del sistema de la G..D..: "En cuanto a si concuerda con el contenido general del resto del sistema de la Orden, debe dejarse a la discriminación del estudiante individual. Que tiene varios puntos de valor no lo dudará nadie, aunque pocos querrán suscribirse al documento en su totalidad. Personalmente, siento que es definitivamente un sistema ajeno, que toca la enseñanza de la Orden en muy pocos lugares. El modo de clarividencia en la visión espiritual usando los símbolos de los Tattwas es bastante sólido, y ha sido descrito en otros lugares. Pero otros aspectos sugieren que los dos sistemas probablemente no se mezclan particularmente bien."135

También sentimos que los Tattwas son una adición completamente extranjera a las enseñanzas de la Orden, introducida temprano como resultado de la popularidad de los Tattwas en los grupos teosóficos de Londres que frecuentaban varios Adepts de la G..D.. en ese momento. Hoy en día, el estudio de los Tattwas dentro de nuestra Orden se considera una materia optativa más que un trabajo obligatorio de grado. Se anima a nuestros estudiantes a emplear los símbolos elementales y subelementales occidentales de la Rueda del Espíritu y los triángulos elementales o los sigilos querúbicos en lugar de los Tattwas. Usar las formas occidentales proporcionará al estudiante símbolos que están completamente integrados con todos los demás aspectos de las enseñanzas de la G..D.., desde los estudios de Neófito hasta el trabajo avanzado en Enochiano. Estos símbolos occidentales también corresponden a la atribución de color de la Golden Dawn a los Elementos, mientras que los Tattwas orientales no lo hacen.

Hemos incluido este documento para aquellos estudiantes que elijan estudiar el sistema Tattwa. —CC & STC)☒

---

134 De The Golden Dawn de Regardie.

135 Ibíd. página 514.

Observación General. Hay cinco Tattwas o Principios:

1. Akasa Éter.
2. Vayu—el principio Aéreo.
3. Tejas—el Principio de Luz y Calor.
4. Apas—Principio Acuoso.
5. Prithivi—el Principio Terrestre.

Pero la primera causa de estos es el Gran Controlador de todas las cosas, el Único Luz, el Sin Forma. De Él primero apareció el Éter; de ahí el Aire, las ondas de Éter que producen movimiento y que causan la Luz y el Calor, y así sucesivamente en el orden mencionado.

El Yogi llega a conocer el principio de estos cinco Tattwas, su Sukshma Sharira, pero ¿cómo? Más adelante verás cómo. El Astrólogo que no tiene conocimiento del Swara es tan inútil como un hombre sin esposa. Es el Alma misma; es el Swara, el Gran Controlador de todo, quien crea, preserva y destruye, y causa todo lo que hay en este Mundo. La Experiencia y la Tradición dicen que no hay conocimiento más precioso que este conocimiento del Swara. Ningún otro revela el funcionamiento de la maquinaria de este mundo, ni los secretos de su funcionamiento.

Por el poder del Swara puede ser destruido un enemigo. Poder, riqueza y placer, todos estos pueden ser comandados por el Swara. El principiante en nuestra Ciencia debe ser puro y tranquilo en mente y pensamiento, virtuoso en acciones, y tener fe inquebrantable en su maestro espiritual. Debe ser fuerte en su determinación y agradecido.

Swara en el Cuerpo. Diez manifestaciones de este Swara están en el cuerpo. Pero antes de que se le diga esto al Neófito, debe adquirir un conocimiento profundo del sistema nervioso. Esto es muy importante, y según su conocimiento de esta ciencia, el Neófito obtiene éxito. Para dar un esquema general de las partes con las que principalmente tratamos en nuestro esfuerzo por explicar el tratado elemental: Hay diez nervios principales, esto incluye los tubos, etc. Es en las diez manifestaciones del Swara donde se mueven los diez llamados Vayus. Nos referimos con esto a diez fuerzas que realizan diez funciones diferentes. Los tres nervios más importantes son los siguientes, ya que el principiante solo debe tratar con estos:

1. Ida—el bronquio izquierdo.
2. Pingala—el bronquio derecho.
3. Sushumna—en el medio.

Los diez Vayus son:

1. Prana, en el pecho.
2. Apana, alrededor de los órganos excretores.
3. Samana, en el ombligo.
4. Undana, en el centro de la garganta.
5. Vyana, que se extiende por todo el cuerpo.
6. Kurmana, los ojos, ayudándolos a abrirse.
7. Kirkala, en el estómago, produciendo hambre.
8. Nag, de donde proviene el vómito.
9. Devadatta, causa bostezos.
10. Dhananjaya, aquello que no abandona el cuerpo después de la muerte.

Estos diez vayus, o fuerzas, actúan en los diez nervios principales, no uno en cada uno. Son los reguladores del cuerpo humano. Si funcionan correctamente, una persona permanece perfectamente sana; si no, surgen diferentes tipos de enfermedades.

Un yogui los mantiene siempre en funcionamiento y, en consecuencia, las enfermedades nunca le afectan. La clave de todos estos nervios reside en el funcionamiento del Prana Vayu, o principio vital que atrae el aire a través del Ida, el Pingala y el Sushumna. Cuando el aire es atraído a través del Ida, se siente salir o entrar por la fosa nasal izquierda. Cuando es a través del Pingala, por la fosa nasal derecha. Cuando es a través del Sushumna, se siente por ambas fosas nasales simultáneamente. El aire es atraído o sentido a través de una o ambas fosas nasales en ciertos momentos determinados. Siempre que en un momento dado la respiración entra y sale por la fosa nasal incorrecta, es una señal segura de que se avecina algún tipo de enfermedad.

El Ida a veces se llama Chandra Nadi, o nervio lunar. El Pingala, Surya Nadi o nervio solar. Estos se denominan, el primero, Chandra Swara y el segundo Surya Swara.

La razón es que cuando el aliento está en el Ida, da frescura al cuerpo, y que cuando está en el Pingala, da calor al cuerpo. Los antiguos Magos solían decir que el lugar de la Luna en el cuerpo humano estaba en el Ida, y el del Sol en el Pingala.

El Curso de la Respiración. El mes lunar, como es bien sabido, se divide en dos partes, la quincena creciente y la quincena menguante. En la primera quincena, o la Quincena Brillante, justo al amanecer del primer día la Respiración debe entrar por la fosa nasal izquierda y debe mantenerse así durante tres días consecutivos. Al comienzo del cuarto día la Respiración debe entrar por la fosa nasal derecha y debe hacerlo durante los tres días siguientes, cuando nuevamente el séptimo día debe comenzar con la respiración lunar, y así sucesivamente en el mismo orden. Así hemos dicho que ciertos días comienzan con tal o cual respiración.

¿Pero cuánto tiempo debe permanecer nuestra respiración en una fosa nasal? Durante cinco Gharis, o 2 horas. Así, cuando el primer día de la quincena brillante comienza con la Respiración Lunar, después de cinco Gharis, debe comenzar la Respiración Solar, y esta a su vez debe cambiar nuevamente a la Respiración Lunar después del mismo intervalo de tiempo. Así sucesivamente cada día.

De nuevo, el primer día de la quincena oscura debe comenzar con la Respiración Solar, y proceder de la misma manera, cambiando después de cinco Gharis y los tres días siguientes.

Se verá que todos los días del mes han sido divididos en Ida y Pingala. En el Sushumna, el Swara fluye solo cuando cambia, ya sea en su curso natural o en ciertas otras condiciones que se mencionarán después. Este es el curso de la Naturaleza. Pero un Yogi domina la Naturaleza. Él convierte todo a su manera. Las reglas para esto se darán en el lugar adecuado.

Curso de los Tattwas

Durante cinco Gharis, como hemos dicho antes, la respiración fluye a través de nuestras fosas nasales. En estos 5 Gharis, o períodos de dos horas, los Tattwas siguen su curso. En el primero tenemos Akasa, en el segundo Vayu, en el tercero Tejas, en el cuarto Apas, en el quinto Prithivi. Así, en una noche y día, o 60 Gharis, tenemos doce ciclos de estos 5 Tattwas, cada uno permaneciendo un Ghari y regresando nuevamente en dos horas. Hay además cinco subdivisiones de cada Tattwa en un Ghari. Así, Akasa se subdivide en Akas-Akasa; Akas-Vayu; Akas-Tejas; Akas-Apas; Akas-Prithivi—y de manera similar con los otros cuatro.

Cómo saber cuál de los Tattwas está en curso en un momento determinado, no solo por un cálculo matemático sino con la certeza de un testigo ocular, es de la mayor importancia en la parte práctica de esta ciencia. Lo abordaremos más adelante.

El Ida. Cuando la Respiración está en Ida, es decir, en la fosa nasal izquierda, entonces solo es adecuado realizar las siguientes acciones. Trabajos estables como construir un edificio, o la construcción de un pozo o tanque, emprender un viaje lejano, entrar en una nueva casa, colección de cosas, dar regalos, matrimonio, hacer joyas o ropa, tomar medicinas y tónicos, ver a un superior o maestro para cualquier propósito comercial, acumular riqueza, sembrar semillas en un campo, negociaciones, inicio de comercio, ver amigos, obras de caridad y fe, regresar a casa, comprar animales, realizar trabajos para el beneficio de otros, colocar dinero en garantía, cantar, bailar, establecerse en cualquier pueblo o ciudad, beber o preparar agua en momentos de tristeza, dolor, fiebre, etc. Todas estas acciones deben realizarse cuando el Swara está en Ida. Sin embargo, se debe tener en cuenta que los Tattwas Vayu y Tejas deben excluirse de estas acciones, al igual que Akasa.

Durante los Tattwas Prithivi y Apas solamente, se deben realizar estas acciones. En una fiebre, el Yogi mantiene su Chandra Swara activo, y pone en curso el Apas o Tattwa Agua, por lo que la fiebre desaparece en muy poco tiempo. Cómo se adquiere el dominio sobre los Tattwas se explicará más adelante.

El Pingala. Solo en el Surya Swara, se deben realizar las siguientes acciones. Leer y enseñar materias difíciles y arduas de conocimiento, tener relaciones sexuales, viajar por mar, cazar, subir una colina o fortaleza, montar un burro, camello o caballo, nadar a través de un río o corriente poderosa, escribir, pintar, comprar y vender, luchar con espadas o con las manos, ver a un rey, bañarse, comer, afeitarse, sangrar, dormir y cosas por el estilo. Todas estas aseguran éxito y salud, según sea el caso, si se hacen en el Surya Swara.

El Sushumna. Cuando el aliento no sale por ambas fosas nasales al mismo tiempo, está fluyendo en el Sushumna. No se debe hacer nada bajo estas condiciones, porque todo sale mal. Lo mismo ocurre cuando el aliento está ahora

en una y ahora en la otra fosa nasal. Cuando esto sucede, siéntese y medite sobre el Sagrado Hansa. Esta unión del aliento es el único momento para Sandha, la meditación.

NOTA: Zanoni [136] aseguró éxito en juegos de azar para Cetosa y superó los efectos del vino envenenado del Príncipe di D- de la siguiente manera. En primer lugar, cambió su aliento a la fosa nasal derecha, y lanzó un envoltorio del Akasa Tattwa sobre su antagonista, quien consecuentemente quedó completamente vacío, el dinero en los juegos fluyendo hacia el Surya Swara. En el segundo caso, puso en marcha el Agua, Apas, Tattwa, dirigiéndola con toda la fuerza de su voluntad entrenada hacia el vino envenenado, y por consiguiente el ardiente calor del veneno fue contrarrestado por mucho tiempo, y antes de que pudiera recuperar suficiente fuerza para actuar sobre el sistema, ya no estaba allí.-S.R.M.D.)

Los Tattwas

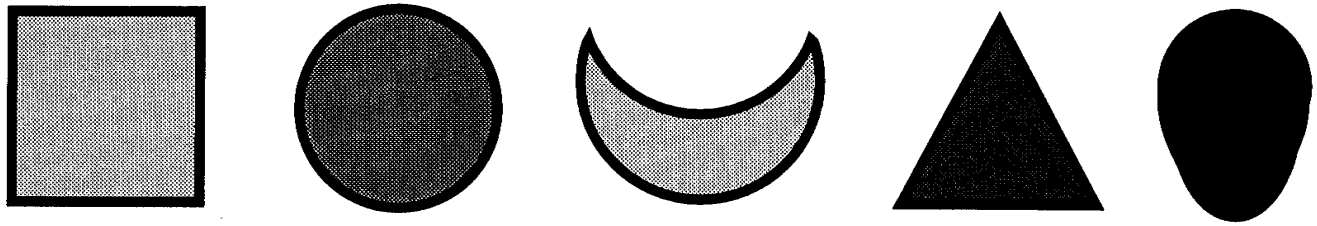
A cada uno de los cinco Tattwas se le ha asignado un color especial. Akasa- Negro; oscuro o realmente sin color. Vayu-Verde (azul para algunos). Tejas-Rojo. Apas, Blanco o realmente todos los colores. Prithivi-Amarillo. Es por estos colores que un hombre práctico identifica en el momento cuál Tattwa está en curso. Además, estos Tattwas tienen diferentes formas y sabores. Estas figuras se ven tomando un espejo brillante y dejando que el aliento caiga sobre él, tal como sale de la nariz. La parte dividida toma una de las siguientes formas según el Tattwa que esté en curso. Prithivi—una figura con cuatro ángulos. Apas, una media luna o creciente. Tejas, triangular. Vayu, esférico. Akasa, ovalado como una oreja humana. Para resumir sus cualidades:

Prithivi-se mueve siempre en medio de los caminos del Aire y el Agua. Apas—hacia abajo, directamente a través de la nariz. Tejas-hacia arriba. Vayu- oblicuamente hacia el brazo derecho o izquierdo, según sea el caso. Akasa-transversalmente siempre.

Color del Tattwa		Forma	Sabor	Distancia de la respiración debajo de la nariz	Principio Natural
Prithivi	Amarillo	Tener Ángulos	4 Dulces	12 dedos	Voluminoso
Apas	Blanco o todos los colores	Media Luna	Astringente	16 dedos	Frío
Vayu	Verde o Azul	Esfera	Ácido	8 dedos	Siempre en movimiento
Tejas	Rojo	Triángulo	Sabores picantes como pimienta, etc.	4 dedos	Picante
Akasa	Negro, Oscuro, o sin color	Oreja humana, ovalado, huevo	Amargo	Hacia arriba	Universalmente penetrante

136 Un personaje principal en una novela de Edward Bulwer Lytton.

Símbolos Tattwa



PRITHIVI
TIERRA
amarillo

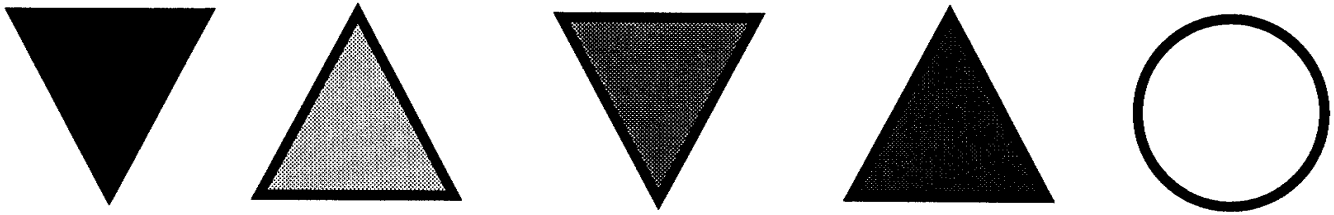
VAYU
AIRE
azul

APAS
AGUA
plateado

TEJAS
FUEGO
rojo

AKASA
ESPÍRITU
negro

Símbolos Elementales Occidentales para la Clarividencia



TIERRA
negro

AIRE
amarillo

AGUA
azul

FUEGO
rojo

ESPÍRITU
blanco

Pruebas de los Tattwas. Para practicar, que un hombre tome cinco pequeñas balas o fichas coloreadas: rojo, amarillo, verde o azul, blanco o plateado, y negro. Y que las coloque o lleve en su bolsillo. Ahora que cierre los ojos y saque una de ellas de su bolsillo. El color de la bala será el del Tattwa entonces en curso. Mientras mantiene los ojos cerrados, que vea si el color de la bala flota ante ellos. No debe suponer que acertará de inmediato. Poco a poco la confusión desaparecerá, y los colores bien definidos, permaneciendo el tiempo adecuado, comenzarán a aparecer ante él, y el color de la bala será el mismo que el visto ante sus ojos. Y entonces habrá adquirido el poder de saber cuál de los Tattwas está en curso, y podrá encontrarlos a voluntad.

Existe un método particular para concentrar la mente y ejercitar los ojos con este propósito, que vendrá con la práctica.

Que pida a cualquiera de sus amigos imaginar uno de los cinco colores, por ejemplo una flor. Solo tendrá que cerrar los ojos para encontrar el Tattwa entonces en curso, y podrá asombrar a sus amigos nombrando el color. Además, si un hombre sentado entre sus amigos encuentra que el Tattwa Vayu está presente, que tenga la seguridad de que aquellos de sus amigos que están en perfecta salud y en un estado normal tanto de cuerpo como de mente, desean irse. Que les pida que lo digan francamente, y ellos responderán "sí".

De qué manera otros Tattwas afectan tanto el cuerpo como la mente del hombre se explicará en otro lugar. Algunos secretos superiores se reservan intencionadamente para aquellos que pasan de manera segura y honesta la etapa elemental. Cuando el hombre haya alcanzado la etapa de encontrar a voluntad cualquiera de los Tattwas, que no imagine que se ha vuelto perfecto.

Si continúa practicando, su vista interior se agudiza y reconocerá las cinco subdivisiones de los Tattwas. Que siga con su meditación, y se reconocerán innumerables matices de color según las diferentes proporciones de los Tattwas. Mientras tanto, durante estos intervalos, intentará distinguir de todas las cosas externas; y sentado en una silla cómoda, que fije sus ojos en cualquier parte particular del cielo azul, y continúe mirándola sin permitir que parpadeen. Al principio verá las ondas del agua, que es el vapor acuoso en la atmósfera que rodea todo el mundo. Algunos días después, a medida que los ojos se ejercitan, verá diferentes tipos de edificios y demás en el Aire, y muchas otras cosas maravillosas también. Cuando el Neófito alcanza esta etapa de práctica, está seguro de obtener éxito.

Después de esto verá diferentes tipos de colores mezclados de los Tattwas en el cielo, que tras una práctica constante y resuelta se mostrarán en sus colores propios y respectivos.

Para comprobar la veracidad de esto, el Neófito durante la práctica debe cerrar ocasionalmente los ojos y comparar el color que flota en el cielo con el que ve interiormente. Cuando ambos sean iguales, la operación es correcta. Otros tests los hemos dado antes, y otras maravillas resultantes de esto se presentarán por sí mismas al Yogi. Esta práctica debe realizarse durante el día.

Para la noche, que el estudiante se levante alrededor de las dos de la mañana, cuando todo está en calma, cuando no hay ruido, y cuando la fría luz de las estrellas respira santidad, y un éxtasis tranquilo entra en el Alma del hombre. Que se lave las manos, los pies, la coronilla de la cabeza y la nuca con agua fría. Que

ponga sus espinillas en el suelo, y que la parte posterior de sus muslos toque sus pant orrillas, y que ponga sus manos sobre sus rodillas, con los dedos apuntando hacia el c uerpo. Que ahora fije sus ojos en la punta de su nariz. Para evitar esta tediosidad, deb e siempre, especialmente durante la meditación, meditar sobre su respiración, entrando y saliendo.

Además de lo anterior, esto tiene muchas otras ventajas dadas en otro lugar. Aquí se puede decir que mediante la práctica constante de esta meditación sobre la respiración, el hombre debe desarrollar dos sílabas distintas en su pensamiento. Es evidente que cuando un hombre inhala, se produce un sonido que se imita en Han. Al exhalar, el sonido Sa. Con la práctica constante, la entrada y salida de la respiració n está tan conectada con estos sonidos que sin ningún esfuerzo la mente entiende H an-sa con la producción de estos sonidos. Así vemos que una respiración completa fo rma Han-Sa, este es el Nombre del Gobernante del Universo, junto con sus poderes. Se ejercen en el desarrollo de los fenómenos naturales. En esta etapa de perfección, el Yogi debe comenzar de la siguiente manera:

Levantándose a las dos o tres de la mañana, y lavándose de la manera mencionada, que conozca y fije su mente en el Tattwa entonces en curso. Si el Tattwa en curso es Prithivi, que lo imagine como algo con 4 ángulos, de un b uen color amarillo, de olor dulce, pequeño en cuerpo, y que elimina todas las enfermedades. Que al mismo tiempo repita la palabra LAM. Es muy fácil imagin ar tal cosa.

Si es el Tattwa Apas, que imagine algo con la forma y brillo de l a media luna, que apaga el calor y la sed, y que está sumergido en el océano de Agua. Que en ese momento repita la palabra VAM.

Si el Tattwa es Tejas, que lo imagine como algo triangular en forma, q ue emite un resplandor rojo, consumiendo comida y bebida, quemando todo, y haciéndose así insoportable. Al mismo tiempo que repita RAM.

Si el Tattwa es Vayu, que lo imagine como algo de forma esférica, de co lor verde o azul, como las hojas verdes de un árbol después de la lluvia, y que lo lleve con un gran poder lejos del suelo, volando en el espacio como los pájar os. Y que repita la sílaba PAM.

Si el Tattwa es Akasa, que lo imagine sin forma pero que emite una luz brillante, y que repita la sílaba HAM.

Con práctica diligente, estas sílabas pronunciadas por la lengua de un Yogi se vuelven inseparables de los Tattwas. Cuando repite cualquiera de ellas, el Tattwa espec ial aparece con tanta fuerza como él desee, y así es como un Yogi puede causar lo qu e quiera; relámpagos, lluvia, viento, y así sucesivamente.

Curación de Enfermedades

Cada enfermedad hace que el aliento fluya por la fosa nasal incorrecta, y que el Ta ttwa incorrecto entre en curso. Por lo tanto, cuando el aliento se restaura a la fosa nasal correcta, y el Tattwa adecuado ha sido puesto en curso, nadie debe esperar que eso sea todo lo necesario. Si la enfermedad es obstinada y el ataque muy viol ento, el hombre tendrá que perseverar en la batalla mucho tiempo antes de vencer.

Si un principiante no puede tener éxito muy pronto, que ayude el poder de su aliento con un medicamento adecuado, y el Swara se restaurará muy pronto.

Se puede notar que el Chandra Swara es generalmente el mejor para todas las enfermedades. Su flujo es un indicio de la solidez de la salud. En resfriados, tos y otras enfermedades, este aliento debe fluir.

De los Tattwas así como de los Swaras, ninguno causa dolor si fluye correctamente. En este estado, generalmente no debe ser alterado. Pero cuando alguno gana una predominancia indebida y causa enfermedades, debe ser cambiado de inmediato. La experiencia muestra que los Tattwas Apas y Prithivi son los únicos generalmente buenos para la salud, y de hecho, el hecho de que durante el curso del Tattwa Apas el aliento se sienta a 16 dedos por debajo de la nariz, y durante el Prithivi a 12 dedos, indica en esos momentos un funcionamiento más sano y poderoso de las funciones del cuerpo, que cuando se siente solo a 8, 4 o ningún dedo por debajo de la nariz. Por lo tanto, Akasa es el peor para la salud, y en un estado de mala salud, un hombre generalmente encontrará en curso, ya sea Akasa, Vayu o Tejas.

Por lo tanto, cuando sea necesario, que proceda de la siguiente manera. Después de haber cambiado su aliento de la fosa nasal incorrecta a la correcta, generalmente la izquierda, y presionando el lado opuesto con un cojín para que no cambie de nuevo, que el hombre se siente en una silla cómoda y se ate el muslo izquierdo un poco por encima de la articulación de la rodilla con su pañuelo. En poco tiempo, cuya duración varía inversamente con la falta de práctica y directamente con la violencia de la enfermedad, percibirá que el Tattwa cambia al inmediatamente inferior y así sucesivamente; y luego al siguiente, y así sucesivamente. Si es un observador agudo de las condiciones de su cuerpo, percibirá que lentamente su mente se vuelve cada vez más tranquila. Que apriete aún más su vendaje si es necesario. Cuando finalmente alcance el Tattwa Prithivi, encontrará en el estado de su salud un gran cambio para mejor. Que mantenga este estado, o mejor aún, el Tattwa Apas por algún tiempo, y regrese a él ocasionalmente durante algunos días, incluso después de que los ataques de la enfermedad hayan cesado. Sin duda será curado.

Pronóstico del Futuro

Aunque un Yogui obtiene el poder de conocer todo lo que es, ha sido o será, más allá del alcance de los sentidos, generalmente se vuelve indiferente a tal conocimiento, olvidándose de sí mismo, como lo hace, en su presencia eterna ante la Luz que infunde belleza a todo lo que vemos en el mundo. Por lo tanto, lo representaremos aquí revelando, si no todo su conocimiento del futuro, al menos solo en las preguntas que otros le hagan. Pero nuestros Neófitos pueden también formular las preguntas ellos mismos y luego responderlas según las leyes aquí establecidas.

Cuando un hombre se acerca y le dice al Yogui que tiene una pregunta que hacer, que él: (a) vea cuál de los Tattwas está en curso. Si el Tattwa es Prithivi, la pregunta es sobre alguna raíz, algo perteneciente al reino vegetal, o algo en lo que predomina la naturaleza terrestre.

(b) Si es Apas, se trata de alguna Vida, nacimiento, muerte, etc.

(c) Si es Tejas, la pregunta es sobre metales, ganancia o pérdida, etc.

(d) Si es Akasa, significa que no quiere preguntar nada.

(e) Si es Vayu, sobre algún viaje.

Estas son solo cosas elementales. El Yogui práctico que puede distinguir entr e la mezcla de los Tattwas puede nombrar las cosas particulares.

Ahora que vea por cuál de sus fosas nasales fluye el Aliento, cuál es la quin cena que está pasando, cuáles son los días y en qué dirección se encuentra él mism o, el interrogante.

Si el aliento entra por la fosa nasal izquierda, para asegurar el éxito comple to en el trabajo que es objeto de la pregunta, y que será del tipo especificado baj o Ida, debe haber las siguientes coincidencias. La quincena debe ser luminosa, es decir, de Luna Creciente. El día debe ser par; 2, 4, 6, y así sucesivamente; la direcc ión debe ser Este o Norte. Si estas cosas coinciden, el hombre obtendrá lo que des ea.

De nuevo, si Surya y Swara coinciden con la quincena oscura, el día es i mpar, la dirección Sur y Oeste, se puede predecir el mismo resultado pero no ta n completamente. La acción será del tipo prescrito bajo Pingala.

Según cualquiera de estos no coincida, el éxito será más o menos imperfecto. Debe recordarse que la respiración en ese momento no debe fluir por la fosa nasa l equivocada. Esto tiene muchas consecuencias negativas; solo tocamos el tema brev emente.

Del Swara Incorrecto. Si al comienzo del día surge el Swara incorrecto aparece la Luna en lugar del Sol, y viceversa, un hombre puede esperar que algo salga mal. Si sucede el primer día, seguramente habrá algún tipo de malestar mental. Si el segundo, alguna pérdida de riqueza. Si el tercero, vendrá un viaje. Si el cuarto, algún objeto querido será destruido. Si el quinto, pérdida del reino. Si el sexto, pérdida de todo. Si el séptimo, enfermedad y dolor seguro que vendrán. Si el octavo, la muerte.

Si el aliento del Sol fluye en la mañana y al mediodía y la Luna en la noche, el resultado será una triste incomodidad, siendo lo contrario un signo de Victoria.

Si un hombre, al ir a viajar, levanta el pie que coincide en dirección con la fosa nasal vacía en ese momento, no obtendrá lo que desea de sus viajes.*

Trabajo Ritual para el Philosophus

Continúa la técnica de respiración cuádruple tal como se enseñó en el grado de Neófito. Añade a esto las siguientes visualizaciones:

Inhalar	—	YHVH
Retención completa	—	ADONAI
Exhalar	—	EHEIEH
Retención vacía	—	AGLA

El Philosophus debe construir todos los siguientes emblemas talismánicos para ayudar en la meditación y el ritual. Estos emblemas deben pintarse de verde sobre rojo.

- El sigilo del Fuego Elemental
- El sigilo de Venus
- El sigilo de Aries
- El sigilo de Leo
- El sigilo de Sagitario

Los siguientes símbolos deben pintarse de negro sobre blanco:

- El número siete
- La letra Qoph
- La letra Tzaddi
- La letra Peh
- El nombre YHVH Tzabaoth en hebreo
- El heptagrama y el heptángulo

MEDITACIÓN

para el grado 3 = 8 de Practicus 137

Que el Philosophus medite sobre el símbolo del Triángulo de Fuego en todos sus aspectos.

Que contemple el símbolo del planeta VENUS hasta que comprenda el Amor Universal que se expresaría en un servicio perfecto a toda la humanidad y que abarca la Naturaleza tanto visible como invisible.

Que se identifique con los poderes del FUEGO, consagrándose por completo hasta que el Sacrificio Quemado se consuma y el Cristo sea concebido por el Espíritu.

Que medite sobre la Triplicidad del Fuego—sus atributos y correspondencias.☒

DEVOCIÓN

Es un hecho que una emoción poderosa provoca una concentración mental muy intensa y enfoque. Por ejemplo, una persona en las primeras etapas del amor emocional a menudo se obsesiona completamente con el objeto de su deseo—a veces

137 De The Golden Dawn de Regardie.

descuidando todas las demás responsabilidades en el proceso. El miedo, otra emoción potente, a menudo provoca la misma respuesta en aquellas personas que parecen completamente consumidas y preocupadas por sus fobias. Todas las emociones intensamente sentidas (ya sea amor, odio, envidia, etc.) pueden inducir un alto grado de concentración.

Por lo tanto, la emoción es una herramienta que el iniciado puede usar para enfocar deliberadamente la mente únicamente en una idea. El deseo y la profunda convicción son los catalizadores creativos necesarios en este proceso. El aspirante debe descubrir algo que despierte una reacción emocional profundamente inspiradora dentro de él/ella. Esto podría incluir un poema, una obra de arte, un pasaje bíblico o literario, un lugar, un recuerdo o incluso una relación.

No importa cuál sea la imagen inspiradora, el iniciado debe pensar en ella y examinarla cuidadosamente. La imagen puede resumirse en un solo glifo o símbolo que servirá como emblema de aquello que despierta la emoción; el Símbolo de la Devoción. Este símbolo de Devoción puede ampliarse fácilmente para contener o incluso convertirse en el objetivo último de la Gran Obra emprendida por el aspirante. El Símbolo de la Devoción que resume la meta espiritual de uno puede ser dibujado o pintado como un objeto sagrado, o puede conservarse de forma abstracta dentro del lienzo de la mente.

Cualquiera que sea el Símbolo de Devoción utilizado, el iniciado debe prestarle gran atención hasta que se convierta en una fuerza tan potente que simplemente contemplarlo o pensar en él sea suficiente para inspirar un sentimiento profundo de pasión devocional. Cuando esto ocurre, el símbolo se convierte en una parte integral de la psique del aspirante, fortaleciéndose cada vez que se recuerda.

Es una buena práctica emplear el Símbolo de Devoción para consagrar las actividades más rutinarias de la vida diaria al servicio de lo Divino. Así, incluso el acto más ordinario se realiza por el bien de la culminación de la Gran Obra. Esto eventualmente resulta en la dedicación de la vida de uno a lo Divino y en hacer que cada acto sea un acto sagrado. La totalidad del ser del iniciado se enfoca intensamente en un acto persistente de devoción a la Luz Divina.

Si el aspirante así lo desea, el Símbolo de Devoción puede vincularse mentalmente con dea de su elección. (Esta deidad puede derivarse de cualquier panteón o tradición.) De esta manera, la imagen de la deidad está firmemente conectada con la emoción espiritual, haciendo que la esencia de la deidad fructifique espiritualmente en la mente del iniciado. Así, cualquier acto consciente que invoque a la deidad se convierte en una invocación para completar la Gran Obra.☒

TERRENO SAGRADO

La iniciación es un proceso doble que implica tanto la elevación del Yo Inferior al Su perior como la invocación del Yo Superior en el vehículo Inferior. Este ejercicio consi ste en la consagración del Malkuth del iniciado para sublimarlo a la conciencia Supe rior de Kether, para hacer sagrado el reino para el descenso del Espíritu.

Para comenzar este ejercicio, primero quítese los zapatos para que sus pies estén descalzos. Permanezca sentado y comience el método de respiración rítmica. Una vez establecido este patrón de respiración, visualice llamas cubriendo el suelo bajo sus pies. (Nota: puede elegir intensificar esta visualización aplicando primero una pequeña cantidad de crema analgésica usada para la artritis en las plantas o los tobillos de sus pies, siempre que no sea alérgico a estas sustancias. (Regardie a menudo empleaba una medicina oriental llamada Tiger Balm para tales propósitos.)

Visualice las llamas rojas tanto alrededor como a través de sus pies.

Invoque los nombres divinos de Malkuth (para la Tierra) y Netzach (para el Fuego) mientras mantiene la imagen del terreno sagrado. Para Malkuth, entone: "ADONAI HA-ARETZ. SANDALPHON. ASHIM." Para Netzach vibre "YHVH TZABAOTH. HANIEL. ELOHIM." Continúe el ejercicio durante aproximadamente quince minutos una o dos veces al día mientras esté en el grado de Philosophus.

El 29º Camino de Qoph

El Sepher Yetzirah llama al 29º Camino (de Malkuth a Netzach) la Inteligencia Corpórea, porque forma el cuerpo mismo que se forma bajo todo el Orden de los Mundos y su incremento. Por lo tanto, es un camino de organización y formación. Case describe la "Inteligencia Corpórea" como "conciencia corporal", representando esa etapa de encarnación en la que el cuerpo físico se organiza en una forma que el Alma puede habitar. Este camino se ocupa finalmente de los actos de reproducción y evolución física. Es un camino sexual, lleno de pasiones, reflejos e instintos. El proceso de recorrer los caminos del Árbol puede tener un efecto definido tanto en el cuerpo físico como en el cuerpo psíquico. El templo físico del cuerpo se refina gradualmente a medida que la Luz Divina entra en él, y el Yo Inferior se vuelve cada vez más consciente del Superior.

El significado oculto de la letra Qoph es "sueño", refiriéndose al estado subconsciente. Esto también está indicado por el significado literal de la letra Qoph, que es "la parte posterior de la cabeza". Además, este es también un camino del astral inferior, donde el estudiante debe enfrentar y superar los fantasmas e ilusiones reflejados desde el plano material. Este es un camino duro y probatorio de Agua, donde el estudiante debe confrontar y conquistar las "creaciones de lo creado", es decir, los fantasmas que habitan en las partes más oscuras de su propia mente, así como los fantasmas del subconsciente colectivo de la humanidad. El 29º Camino puede ser de hecho un camino aterrador de recorrer, pero para el iniciado que lo cruza con éxito, se obtiene una gran visión del funcionamiento interno del reino astral. La Oscuridad no debe ser temida, sino aceptada como la contraparte de la Luz.

La 18ª Llave del Tarot, La Luna, está atribuida a este camino. El título mágico de esta carta es "El Gobernante del Flujo y Reflujo, el Hijo de los Hijos de los Poderosos." El camino de La Luna es conocido como "La Victoria de lo Material." Venus

actuando a través de Piscis sobre los Elementos Cósmicos. Se refiere al efecto engañoso del aparente poder de las Fuerzas Materiales, debido a la proximidad del plano Material. En otras palabras, este camino expone al individuo al atractivo y placer (Venus) que el mundo físico ejerce sobre la psique (Elementos Cósmicos) usando la energía acuática de Piscis. Depende del iniciado confrontar y entender esta seducción para dominarla y no ser dominado por ella.

Los símbolos incluidos en la carta del Tarot de La Luna son: el orbe de la Luna creciente en el lado de Chesed (Misericordia), cuatro Yods hebreos cayendo de Luna como gotas de lluvia, dos perros salvajes jugando a la luz de la luna, dos torres que marcan el Camino de Qoph en el fondo, un cangrejo de río en primer plano que se arrastra fuera del Agua hacia el camino hacia tierra firme. El cangrejo que sube a tierra representa al iniciado, comenzando el camino de la evolución desde una conciencia de bajo nivel hacia una conciencia de alto nivel (de lo mundano a lo espiritual). Busca el camino del crecimiento, que conduce fuera de la oscuridad y hacia la Luz. En su progreso, el cangrejo debe pasar junto a los perros feroces que son los representantes de los guardianes anubianos del camino. El cangrejo, como el iniciado, debe superar todo miedo y enfrentar lo que quiera que aguarden los fantasmas, porque eventualmente el sol saldrá.

UN VIAJE EN EL 29º CAMINO DE QOPH 138

Para este ritual, el Philosophus necesitará la túnica, el nemyss, las sandalias rojas, la Cruz del Calvario de Doce Cuadrados y la Vara Exterior de Doble Poder. El templo se debe arreglar como en la Apertura del grado 4 = 7. Sobre el altar debe estar la Carta del Tarot de LA LUNA. Se debe preparar un lugar cómodo para sentarse y meditar al Oeste de los pilares.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la vara, realiza el Ritual Menor de Destierro del pentagrama.

Ve al Oeste del altar. Con la Vara de Doble Poder, traza una gran letra Qoph sobre la carta del tarot con el extremo blanco de la vara. Visualízala en rojo-violeta. Entona el nombre de la letra tres veces. Da los Signos del Neófito hacia la carta. Deja la vara a un lado y toma la Cruz del Calvario con la mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela, considera todo su significado y simbolismo. Da el Signo del Philosophus. En este punto puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del

138 De nuestro libro Secreto de un Templo de la Golden Dawn.

habitación circundante. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth, mientras comienza el viaje:

Astralmente, das el Signo del Zelator. El ahora familiar templo de Malkuth se formula a tu alrededor. La llama central arde brillantemente con una pasión renovada sobre el altar central.

Como antes, entonas los nombres que convocan a los habitantes de este templo, Adonai ha-Aretz, Sandalfón, Ashim y finalmente, Malkut. Sandalfón aparece como en tus viajes anteriores y se intercambian los Signos habituales. Ella pregunta: "¿Por qué has venido a la cámara nupcial de Kalah en el reino del Mundo Activo?" Esta vez sostienes la Cruz del Calvario de 12 Cuadrados para que el Arcángel la vea. Ella te conduce a una cortina en el sureste del templo sobre la cual está pintada la carta del Tarot de La Luna. Ella traza el símbolo de Piscis y el velo se desvanece en niebla. En su lugar hay una puerta tallada en Nácar sobre la cual está la letra hebrea Qof en rojo-violeta. Dando el Signo del Philosophus, extiendes la Cruz y trazas la letra Qof frente a la puerta, que se disuelve.

Un gran mar se extiende ante ti cubierto por una densa niebla. No estás seguro de cómo cruzar esta extensión de agua hasta que notas una forma blanca que emerge de las profundidades. Una gran concha de vieira rompe la superficie del agua a tus pies. Das un paso hacia ella y te sientas. Sandalfón no te acompaña, pero te entrega un talismán tallado en hueso de sepia. En un lado está el símbolo de dos peces unidos por una cuerda—el sigilo de Piscis. En el otro lado está la representación de una langosta. Despidiéndote del Arcángel, emprendes tu viaje, flotando sobre las aguas. El templo de Malkuth pronto desaparece de la vista en la niebla.

El agua mece suavemente la concha mientras te deslizas. Al no poder ver en ninguna dirección, miras hacia abajo y te sorprende la variedad de vida justo bajo la superficie del agua. Tu vista parece intensificarse mucho; ves formas de vida unicelulares como protozoos o animales unicelulares, que se alimentan de partículas microscópicas y se reproducen por división celular. Son devorados por criaturas multicelulares más grandes que, a su vez, son comidas por pequeñas medusas y crustáceos. Los peces devoran con hambre a estos sabrosos invertebrados. Todo esto te resulta bastante fascinante. Cerca, la aleta de un delfín corta la superficie. El animal parece estar siguiéndote, o quizás está guiando tu inusual embarcación.

Delante de ti, la niebla se aparta y ves tierra. Mientras te deslizas hacia la orilla, ves dos grandes torres de piedra. El portal hacia tierra firme está custodiado por los gemelos Guardianes Anubis que ya habías visto antes en el Camino 32. Te detienes y los enfrentas mientras tu embarcación llega a la orilla. Como antes, cruzan sus armas y bloquean tu avance con un gruñido. "¿Con qué signos y símbolos venís?" exigen saber.

De pie en el Signo del Philosophus, declaras: "En el nombre divino de YHVH Tzabaoth, en la palabra Kaph Cheth, y en el símbolo de la Cruz del Calvario de 12 Cuadrados." Las figuras retroceden y te permiten pasar. Haces el Signo del Entrante seguido del Signo del Silencio y entras en el reino de Qoph.

El camino conduce a través de una densa y húmeda jungla de árboles cubiertos de escamas, cicadas gigantes, helechos enormes y espesos matorrales de cola de caballo o juncos abrasivos. Extraño

Se pueden escuchar sonidos de animales intermitentemente a través del bosque. Un pequeño pero colorido animal emplumado con garras y dientes se desliza entre las copas de los árboles, atrapando una enorme libélula en pleno vuelo. En un claro adelante, ves dos grandes animales enfrascados en un combate mortal. Un gran carnosaurio patea el vientre de un herbívoro crestado más pequeño con pies garras mortales. El animal herido brama de dolor mientras se le infligen los golpes finales. El vencedor desgarradamente arranca carne de la víctima que aún no está completamente muerta, y gira su cabeza ensangrentada para inspeccionarte con un ojo frío y opaco. El hambre vuelve su atención a la comida que tiene delante. Aliviado, continúas a través del bosque.

Más adelante en el sendero, casi tropiezas con un pozo de alquitrán. Una bestia peluda y gigante ya ha expirado en la piscina negra. Su cuerpo es desgarrado por una manada de lobos que se disputan entre sí la posesión de los mejores trozos de carne. Algunos de los animales también han quedado atrapados en el alquitrán. Los gritos aterradores de los desafortunados que yacen exhaustos en la piscina son ignorados por el resto de la hambrienta manada.

La jungla se abre hacia un pantano que hace que el viaje sea difícil y precario. Es un lugar oscuro y tenebroso. Vapores de vegetación en descomposición ascienden a la superficie de las aguas fétidas y provocan extrañas luces fosforescentes y movimientos. Es fácil entender por qué se pensaba que los pantanos de este tipo estaban habitados por los Espíritus de los muertos. Los gases del pantano se arremolinan a tu alrededor, formando figuras fantasmales y rostros contra el oscuro dosel de los árboles. En el centro del pantano se encuentra una gran piedra negra tallada con la forma de alguna antigua deidad aterradora. Por los huesos dispersos alrededor de la piedra, deduces que en este lugar se sacrificaban humanos para evitar la ira de un dios enfadado que podría privar a las tribus hambrientas de animales y plantas para alimentarse. Los fantasmas de los sacrificados parecen permanecer aquí en los gases iridiscentes. Sin miedo, pero ansioso por abandonar este lugar espantoso, continúas adelante.

Eventualmente, el pantano desemboca en un río, y el terreno a ambos lados de él se vuelve más firme. El camino sigue a lo largo de la orilla del río entre altas cañas y juncos.

Sintiendo que te están observando, te vuelves hacia el río y ves la forma inquietante de un gran cocodrilo que te mira con curiosidad. Este es el dios del Agua, Sebek, a quien los egipcios adoraban y temían. En la orilla cerca de él hay un altar sobre el cual se ha sacrificado y ofrecido una cabra—para persuadir al dios de no vagar por los canales de Egipto en busca de víctimas desafortunadas. Por el momento, está apaciguado. Agradeces cuando el camino finalmente se aleja de el río.

Más allá de los pantanos, el sendero te lleva cuesta arriba hasta una colina en cuya cima hay un león con dos cabezas, una en cada extremo de su cuerpo. La bestia amenazante se sienta justo en tu camino. "No puedes entrar en el reino de la Naturaleza y presenciar el acto de la Creación a menos que puedas decirnos nuestros nombres." advierten las cabezas.

"Tú eres el dios SEF y el dios TUAU. Eres los dioses gemelos de Ayer y Mañana."

"¿Con qué signos y símbolos venís?" preguntan.

Respondes con el Signo del Philosophus y dices: "En el nombre divino YHVH Tzabaoth, en la palabra Kaph Cheth, y en este símbolo de los Cuatro Ríos." Extiendes la Cruz del Calvario. La criatura se aparta de tu camino y continúas subiendo la colina.

En la cima, miras sobre un paisaje árido. Este era el mundo que existía antes del actual. Este era el Eón del tiempo cuando dios engendró a dios, antes de que las estrellas fueran posicionadas. Este fue el tiempo cuando Tem, el dios del sol poniente, produjo de su propio cuerpo por masturbación, a sus dos hijos—Shu, el dios del Aire y Tefnut, la diosa de las lluvias. Del apareamiento de estos dos dioses nacieron Nut y Geb.

La forma de Nut llena el cielo sobre ti. Su piel es oscura y salpicada con estrellas. Sus brazos están proyectados sobre su cabeza. Sus piernas están rectas con los pies juntos. Ella es la diosa de los cielos estrellados, señora y madre de los dioses, y cubridora del cielo. Sobre su cabeza hay un vaso de Agua, pues ella es el Agua del firmamento y el océano estrellado de arriba.

Su consorte Geb, el dios verde de la Tierra, yace sobre el suelo seco y árido, apoyado en un codo. Con un brazo se extiende hacia su amante celestial, quien se acerca a él. La diosa dobla su gran cuerpo en un semicírculo que cubre la forma reclinada del dios Tierra. Cielo y Tierra quedan atrapados en un abrazo íntimo y apasionado que parece durar indefinidamente.

Ra, el poderoso dios Sol, se enfurece por esta gran unión. ¿Cómo será llevado el barco Solar a través del cielo si los Cielos están eternamente apareándose con la Tierra? Ordena a su padre, Shu, que separe a la pareja amorosa. El dios del Aire lo hace, interponiéndose entre los amantes y levantando a Nut de Geb. Su cuerpo entonces forma el arco de los cielos, sus brazos y piernas se convierten en los cuatro pilares del cielo y los puntos cardinales. La elevación de Nut del abrazo de Geb es el primer acto de la creación—la Tierra ahora está separada de las Aguas que la cubren. El sol queda situado entre la Tierra y el cielo por el elemento conciliador del Aire. El cielo, ahora embarazado, puede dar a luz a Osiris, Isis y otros dioses y diosas. Sobre tu cabeza, presencias el proceso de nacimiento, mientras las Constelaciones y Planetas son producidos desde el vientre de Nut. El fértil Geb puede cubrir la Tierra con árboles, plantas, animales y humanos. El paisaje ante ti, árido antes de la gran unión, brota con nueva vida con hierbas, granos y flores silvestres. Ante tus propios ojos, la vegetación prospera y produce frutos.

El camino conduce hacia un templo rodeado por una columnata de pilares rematados con lotos. El templo en sí está construido con ladrillos de esmeralda pura cubiertos de enredaderas. El patio circundante está lleno de todo tipo de plantas y flores silvestres. Un gran brasero en forma de disco frente al edificio contiene un fuego rugiente.

Un toque en tu hombro te hace girar. Un ser bajo y robusto con un enorme rostro barbudo, grandes orejas y cabello despeinado saca la lengua y te lanza un manojo de flores. El dios Bes, vestido con pieles de animales y llevando una tiara de plumas, suelta una gran carcajada por su broma. Es el dios de la alegría, el placer y la diversión. Te da la bienvenida al patio con una danza cómica deliberadamente torpe y no puedes evitar reírte de sus payasadas. En la danza, imita humorísticamente tu viaje a través de la jungla prehistórica y el pantano fétido, mordisqueando tu espalda como Sebek el cocodrilo. Al final de su danza, el dios se sienta y comienza a tocar una melodía suave en un arpa, pues la diosa de la Naturaleza está a punto de hacer su aparición.

La belleza de Hathor, la Dama del amor, la música y la danza, te cautiva mie ntras desciende los escalones del templo. La piel oscura de sus pechos y brazos es s uave y muy atractiva. Sus labios llenos y sus pómulos altos se acentúan con la esbelt a curva de su cuello. Lleva una media túnica verde y la corona de cuernos de vaca r ematada por el disco solar. Es conocida como el gran poder de la Naturaleza que pe rpetuamente concibe y crea, cría y nutre todas las cosas grandes y pequeñas. Es la madre de su padre y la hija de su hijo. Una comitiva de dioses asistentes sigue cada uno de sus movimientos, pues es conocida como la madre de todos los dioses y di osas. Las plantas dan semillas en cada parcela de tierra donde ha pisado. Las antílo pes dejan a sus crías al pasar ella.

En un instante, la diosa se transforma en una gran vaca. El niño Horus se acerca para mamar de ella. Cuando ha satisfecho su hambre, Hathor cambia de nu evo, a su forma anterior, pero con cabeza de vaca. Horus se queda dormido en el regazo de su nodriza. Ella señala un pequeño santuario en una esquina del jardín, i ndicando que debes investigarlo.

Al observar más de cerca, notas dos figuras desnudas frente a la puerta d e la gruta. A un lado está Min, el dios de la Luna y otorgante de fertilidad en los hombres. Su cuerpo fuerte testimonia sus poderes sexuales. La otra figura es Qete sh, una diosa lunar cuya voluptuosidad y poderes de amor la relacionan con Hatho r. Un plato de lechuga, considerada un afrodisíaco por los egipcios, está colocado en ofrenda frente a cada una de las figuras. Te acercas y presentas los signos de un Philosophus y el símbolo de la Cruz, pero para entrar en el santuario debes ho nrar a una de las deidades lunares con un beso.

Más allá de la entrada al edificio está oscuro. Delante de ti hay un estanque de agu a quieta. Más allá, una colina con dos torres amenazantes. Dos perros negros ladran y gruñ en al rostro fantasmal de la Luna, que cuelga bajo en el cielo que se oscurece. Las energías lunares han despertado las pasiones animales salvajes dentro de ellos. Lentamente, un can grejo de río comienza el camino de la evolución que conduce entre las dos formas animales superiores. La criatura debe abrirse paso cuidadosamente entre los terrores de la noche pa ra poder vivir y ver la gloria del sol de la mañana. Te das cuenta de que este es también el camino del iniciado, que debe enfrentar a los demonios en el fondo de su mente: ilusiones creadas en la conciencia de la raza, así como ilusiones y fobias personales. Como el cangre jo de río, el iniciado debe estar preparado para avanzar en el camino de la evolución. Aunq ue el viaje está lleno de dificultades, el resultado final es crecimiento y belleza.

Sales del santuario de la Luna y caminas hacia el jardín de Hathor. Ella vuel ve a ser como la viste al principio, con rasgos humanos. A su lado está Sandalfón, li sto para acompañarte en el viaje de regreso. Te despides de la compañía de dioses y regresas por el camino hacia el río. Pasas rápidamente el pantano fétido y la anti gua jungla. Los gemelos guardianes Anubis observan inmóviles desde la orilla mient ras tú y el Arcángel navegan en la concha blanca a través de la extensión del mar. E l templo de Malkuth aparece pronto en la niebla oceánica. Entras y tomas unos mo mentos para calentarte junto al hogar mientras Sandalfón sella el portal de Qoph. D espués de estar un rato en el altar para absorber su Fuego espiritual, saludas al Ar cángel con el Signo del Neófito. Ella, a su vez, te responde con el Signo del Silencio.

En este punto trae tu cuerpo astral de vuelta al templo físico que te rodea. No te apresures.

Realiza el LBRP con el extremo negro de la varita. Declara el templo debidamente cerrado.*

El 28º Camino de Tzaddi

El Sepher Yetzirah llama al 28º Camino (de Yesod a Netzach) la Inteligencia Natural, porque a través de él se consuma y perfecciona la Naturaleza de todo ser existente bajo el Sol. Esto apunta a los poderes groseros de la Naturaleza atribuidos a Netzach. Este camino es un reflejo del Signo Aéreo Acuario, el Aguador, al cual se atribuye el Rostro del Hombre, el ADÁN que restauró el mundo. Para el iniciado, el camino que corre entre Yesod y Netzach representa la esperanza de reconstruir el Jardín del Edén mediante el cambio deliberado de la conciencia a través del acto de la meditación.

La meditación es una combinación de conocimiento e imaginación, y es a través del despertar de los centros de conciencia en el cuerpo (con la meditación) que el iniciado "perfecciona su propia naturaleza". Case describe la meditación como "un flujo ininterrumpido de conocimiento en un objeto particular". El "anzuelo" de Tzaddi se lanza al océano de la mente subconsciente para atrapar un poco de verdad divina. Es un período de búsqueda y exploración interior. El proceso de meditación es tanto el procedimiento como la meta del logro espiritual, ya que el acto en sí resulta en un cambio de energía de una forma a otra. El iniciado en este camino astral superior está explorando los misterios básicos detrás de la creación, la vida y la muerte. Sin embargo, el aspirante en el 28º Camino debe tener cuidado de no quedar "hechizado" por los encantos e ilusiones que comienzan en la esfera de Yesod. Este camino contiene las esperanzas, sueños y visiones de la humanidad impregnadas con la fértil fuerza vital de Netzach. La única forma de regresar a un Edén restaurado es funcionar de acuerdo con la Voluntad universal.

La 17ª Llave del Tarot, La Estrella, está atribuida a este camino. El Título Mágico de esta carta es "La Hija del Firmamento; la Moradora entre las Aguas". El camino de La Estrella es conocido como “La Victoria de la Fuerza Fundamental”. Venus actuando a través de Acuario sobre Luna. Este es un camino de esperanza que muestra al iniciado que la imaginación combinada con la fuerza emotiva (Venus) tiene gran poder en el reino astral (Luna) a través de las energías Aéreas de Acuario.

Los símbolos incluidos en la carta del Tarot de La Estrella son: una gran figura femenina vertiendo dos vasos de Agua que forman un río a sus pies, una gran estrella sobre su cabeza con siete rayos principales y catorce rayos secundarios, siete estrellas más pequeñas, el Árbol de la Vida, el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, y el ibis de Thoth. El Agua que la diosa vierte es conciencia fluida pura—las Aguas de la Vida que reciben un suministro eterno de energía creativa de Venus. Esta conciencia fluida es la conciencia universal o manantial de la imaginación que alimenta las facultades meditativas de la humanidad y proporciona al iniciado un flujo interminable de riqueza espiritual.

UN VIAJE EN EL 28º CAMINO DE TZADDI139

Para este ritual, el Philosophus necesitará la túnica, el nemyss, las sandalias rojas, la Pirámide de los Elementos y la Varita Exterior de Doble Poder. El templo debe estar dispuesto como en la segunda parte del grado 4 = 7. Sobre el altar debe estar el triunfo del Tarot LA ESTRELLA. Se debe preparar un lugar cómodo para sentarse y meditar al Oeste de los pilares.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la vara, realiza el Ritual Menor de Destierro del pentagrama.

Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la Varita de Doble Poder, traza una gran letra Tzaddi sobre la carta del Tarot. Visualízala en violeta. Entona el nombre de la letra tres veces. Da al Neófito Señales hacia la carta. Deja la varita a un lado y toma la Pirámide con la mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela, considera todo su significado y simbolismo. Da la Señal del Philosophus. En este punto puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del entorno de la habitación. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth mientras comienza el viaje:

Astralmente, das la Señal del Zelator. El ahora familiar templo de Malkuth se formula a tu alrededor. La llama del altar presta su cálido confort a la cámara.

Como antes, entonas los nombres que convocan a los habitantes de este templo, Adonai ha-Aretz, Sandalfón, Ashim y finalmente, Malkut. Sandalfón aparece como en todos tus viajes anteriores y intercambian los Signos habituales. Levantas la Pirámide Truncada para que la vea, y ella te lleva rápidamente a través del portal Este de Tau. Pronto estás en la entrada del tem- plo de Yesod. Entras sin el Arcángel, dando los Signos al Neófito.

Las nueve paredes violetas de la cámara junto con el eneángulo tallado en el suelo son una vista que nunca deja de aumentar tu sentido de conciencia. El espeso aroma a jazmín flota en el aire, trayendo consigo la sensación de cosquilleo de la Kundalini a lo largo de los nervios de tu columna vertebral. Las fases de la luna talladas en cuarzo y ébano parecen flotar de manera fantasmal en el techo sobre el incienso. Las cuatro estatuas querúbicas alrededor del altar de plata y su llama central vuelven a generar una sensación etérea de asombro y atemporalidad.

---

139 De nuestro libro Secreto de un Templo de la Aurora Dorada.

Como antes, vibras el nombre divino de Shaddai El Chai, el Arcángel Gabriel, l a orden de los Querubines y finalmente, el nombre del templo mismo, Yesod. El her moso Gabriel toma forma en las nubes de incienso. El mismo cabello oscuro, ojos verdes y rasgos finos están presentes, pero esta vez las vestiduras violeta y amar illas cubren una forma femenina—el Arcángel ha elegido enfatizar sus aspectos femeni nos. Ella habla:

"Contempla a tu alrededor, el reino de la Fundación—la esfera del arte de la magia. Has entrado en la corriente de la Luz astral. ¿Por qué Signo has entrado en el templo del Flujo y Reflujo?

Respondes dando el Signo del Theoricus.

"¿Por qué has venido a la cámara del cambio y la alteración?" pregunta. Levantas la Pirámide de los Cuatro Elementos.

El Arcángel te unge con perfume mientras vuelves a calzar las sandalias de una Fundación Firme que te proporcionan un mejor apoyo en el plano astral. Gabriel luego te lleva a una cortina en el Sureste sobre la cual está representada la carta del Tarot de La Estrella. Ella traza el sigilo de Acuario y el velo se evapora, revelando una puerta de vidrio, sobre la cual hay un panel de vidriera violeta en forma de la letra Tzaddi. Ante ella, levantas la Pirámide y trazas la letra del anzuelo. La puerta se abre y comienza el viaje por el Camino 28 de La Estrella.

El paisaje a lo largo de este sendero es el más exuberante y hermoso que has enc ontrado hasta ahora. No solo la vista es hermosa, sino que toda la atmósfera del paisaje es de una paz y promesa abrumadoras. Es ideal—el Jardín del Edén perfecto. Gabriel camina rápidamente, pero tú no tienes prisa y te detienes frecuentemente para admirar alguna flor o mariposa singularmente hermosa, o escuchar a un pájaro cantor. La guía se detiene a menudo para dejarte alcanzarla.

El camino adelante conduce entre dos olivos donde una sola figura está guardando sin ningún arma. No es ni de lejos tan amenazante como los guardianes de los portales de otros caminos. Sin embargo, bloquea tu entrada.

"No puedes entrar en el Jardín de la Naturaleza Perfecta, a menos que puedas decirme mi nombre." él afirma.

"SAA, dios del sentimiento e inteligencia es Tu nombre. Tú eres el dios que hace que hombres y mujeres perciban, sientan, comprendan y se vuelvan sabios a través de la experiencia," respondes.

"¿En qué signos y símbolos venís?"

Dando la Señal de Philosophus respondes, "En el nombre divino YHVH Tzabaoth, en la palabra Kaph Cheth y en este símbolo de la Pirámide de los Cuatro Elementos."

El dios traza el sigilo de Acuario en el Aire frente a ti y te deja pasar, pero no sin una palabra de advertencia. "Respeta el jardín por su belleza, pero también por sus espinas que se sienten pero rara vez se ven." Con esa enigmática palabra de precaución, continúas por el camino. Gabriel indica que hasta aquí te acompañará.

En la parte principal de este paraíso, hay un manantial fresco de agua pura que corre y gotea a través de un bosque de lilas. Sin prisa, te sientas sobre una gran roca que sobresale sobre el arroyo. Una larga hoja de hierba te sirve para sostenerla entre los dientes. Masticas perezosamente el tallo, saboreando el fuerte líquido verde

El agua junto a la piedra refleja tu rostro. Después de un rato notas tres grandes mariposas amarillas que llevan un lirio entre ellas. Se posan lo suficientemente cerca para que puedas oler el dulce aroma de la flor. "Acércate," susurran, "Ven y bebe el néctar del Jardín del Paraíso. ¡Vive aquí con nosotros en la felicidad eterna!" El olor del líquido miel dentro de la flor es embriagador e invitante. Puedes imaginar lo dulce que sabría. Pero algo te detiene. De repente eres consciente de las sandalias de Yesod en tus pies. El pensamiento del Fundamento Firme se impone en tu mente. Si bebes el líquido, podrías volverte inmortal y vivir en el Jardín del Edén para siempre. Pero ¿a qué precio? Este camino hacia la inmortalidad parece demasiado fácil. ¿De qué sirve volverse inmortal si aún no has aprendido las lecciones de esta encarnación? Es muy tentador, pero al final, te niegas a beber.

Al darte la vuelta, miras hacia el arroyo bajo tus pies. Para tu sorpresa, el rostro que se refleja no es el tuyo. La cabeza triangular de Sebek el cocodrilo, con una sonrisa llena de dientes, se ha deslizado sigilosamente hasta colocarse debajo de ti. Instintivamente, le haces la Señal de Ataque, seguida por la Señal de Silencio. La cabeza escamosa desaparece bajo el agua.

El sonido de risas te hace levantar la vista. Las mariposas se han convertido en sílfides que se divierten porque casi caes en su ilusión. La flor que sostienen es una planta jarro carnívora. En una nube de polvo de hadas, desaparecen.

El encanto desaparecido, te levantas y te das cuenta de que casi no completas este viaje. Ha pasado mucho tiempo y es tarde en la noche. Por suerte, la Luna está alta y llena, sin nubes que oscurezcan la luz que proporciona. Buscando el sendero, lo encuentras y continúas por el camino 28, esta vez con más respeto y menos malentendidos.

El camino serpentea a través de una densa vegetación y finalmente llega a un prado cubierto de hierba. Allí se encuentra una gran y hermosa diosa con largo cabello dorado y piel lechosa. Está desnuda salvo por el símbolo de la estrella de siete puntas en su frente. En cada mano sostiene un jarrón, uno gris y otro negro. El agua de ambos jarrones se vierte sobre el suelo a sus pies, formando las cabeceras de un gran río. Ella es Isis, la poderosa diosa. Pero también es Hathor y Neftis, la belleza de piel oscura. De hecho, es todas las diosas, pero quizás se la describa mejor con el título Aima Elohim, la gran Madre Suprema. Los jarrones contienen las esencias de Chokmah y Binah, respectivamente, que se vierten sobre la Tierra para restaurar el jardín devastado del Edén. Una gran estrella heptagonal rodeada por catorce rayos secundarios se encuentra en el cielo sobre su cabeza. Esta es la estrella canina, Sirio, así como Sept o Sothis, la Estrella de Hathor, conocida como el segundo sol en el cielo. Los siete planetas de los antiguos aparecen como estrellas más pequeñas que rodean la estrella Sept como un halo.

Al lado derecho (Geburah) de la figura está el Árbol del conocimiento del Bien y del Mal, que simboliza el estado mixto de la condición humana tras la expulsión del Jardín de la eterna felicidad, placer y dolor, amor y ira, armonía y desorden. Un ibis, el ave de Thoth, se posa en el árbol imponente como si quisiera enfatizar que solo a través de la fuerza de voluntad del mago puede restaurarse el jardín, mediante el uso adecuado del conocimiento conforme a la voluntad universal.

Al lado izquierdo (Chesed) de la figura está el Árbol de la Vida, el mapa que la humanidad puede seguir para reconstruir el Jardín del Edén dentro de la Personalidad de cada individuo mediante la meditación y la intuición espiritual.

Das la Señal y las Palabras de un Philosophus, extiendes la pirámide truncada y pides guía e inspiración a la gran diosa. Ella no dice nada y apenas parece notarte, pero continúa vertiendo Agua en el río. Por un breve momento te sientes desconcertado, pero decides tomar un enfoque diferente. Sentándote en la hierba al borde del río, comienzas a concentrarte en la gran estrella en el cielo. Te concentras en el número de rayos, siete primarios más catorce secundarios, un total de veintiuno. Cerrando los ojos, comienzas a entonar mentalmente el nombre divino de Kether, Eheieh, meditando solo en la vibración silenciosa del nombre y excluyendo todo lo demás.

Después de vibrar el nombre durante un tiempo, la voz de la diosa entra en tu mente. Escuchas mientras ella habla:

"¿Imaginas que has venido a este lugar por tu propia voluntad buscando Sabiduría? Nada está más lejos de la Verdad. Yo te he buscado. Te he traído aquí como un pez en el anzuelo de Tzaddi lanzado al océano sombrío, para llevarte a la Luz. Te busco como una novia busca al novio. Te busco como un reflejo de mi propio rostro en un espejo.

"Yo soy la puerta que mira hacia el mundo y hacia mí misma. Guío a la humanidad de la falsedad a la Verdad, de la separación del exterior a la totalidad y santidad del Interior. Esto lo trabajo a través de la visión y el oído internos. Los ojos y oídos del cuerpo solo se ocupan de la superficie de la realidad. Los sentidos del Alma perciben mucho más que es Verdad. Las semillas de la Verdad y la Sabiduría se siembran en silencio y crecen en silencio y misterio. No en la confusión y el ruido se perfecciona la obra de la Naturaleza, sino en la calma meditación que busca tu verdadero ser. Aquí me encontrarás reflejada. Aquí yace el retorno al Jardín. Aquí también se resuelve el universo en sus elementos últimos bajo la presidencia del divino ETH."

Cuando la diosa termina de hablar, abres los ojos. Ella está allí como antes, vertiendo la esencia de los Supernales en el río. A medida que el Agua de los jarrones se mezcla con la del río, se forman cristales de cuarzo, como si la energía se transformara de un fluido a una forma sólida. Esta metamorfosis de la energía te recuerda tu propia transformación, de un individuo secular a un iniciado de los misterios herméticos.

La visión de la estrella vuelve a tus pensamientos. Recuerdas la historia de Lucifer, no el diablo de la Edad Oscura, sino el hermoso Ángel cuyo nombre significa "Portador de Luz", identificado con el planeta Venus, la Estrella de la Mañana y la Tarde. Venus, el chakra físico de la Sephirah Netzach, cuelga en el cielo junto con las otras estrellas.

Te sientas en la orilla del río durante mucho tiempo, bañándote en los rayos de la luz estelar, lleno de inspiración y creatividad. Las estrellas se multiplican en una galaxia. Cada constelación se presenta ante ti, una tras otra. Pronto, los dedos de la mañana comienzan a agarrar el borde oriental del cielo, empujando las estrellas cada vez más alto sobre el horizonte. Cuando amanece sobre el Jardín, sabes que es hora de partir.

Retrocediendo por el camino por el que viniste, pronto llegas a los dos olivos gemelos custodiados por el dios Saa. Gabriel está allí esperándote. Juntos regresan al templo de Yesod, donde devuelves las sandalias violetas a su lugar al pie del altar. Luego ella te guía de regreso al templo de Malkuth. Sandalfón parece especialmente complacido de verte después de este viaje y te recibe con un abrazo digno de un Arcángel. Luego cierra el portal de Tzaddi. Como siempre, tomas unos momentos de comunión silenciosa sobre la llama del altar con Sandalfón. Después de este viaje, esos momentos de silencio parecen cargados de conversación. Finalmente, despidiéndote de ella, saludas con el Signo de Proyección. Ella, a su vez, responde con el Signo del Silencio.

En este punto trae tu cuerpo astral de vuelta al templo físico que te rodea. No te apresures.

Realice el LBRP con el extremo negro de la varita. Declare el templo debidamente cerrado.

El 27º Camino de Peh

El Sepher Yetzirah llama al 27º Camino la Inteligencia Excitante, porque por él se crea el Intelecto de todos los Seres creados bajo el Más Alto Cielo. Por lo tanto, es un reflejo de la esfera de Marte y del camino que conecta Netzach con Hod. La "Inteligencia Excitante" se refiere al poder de este camino para provocar un cambio repentino. La letra hebrea Peh significa boca, lo que alude al poder del habla y la vibración. Este es el primero de los caminos recíprocos (que abarcan los tres pilares) que el iniciado encuentra al escalar los caminos del Árbol.

Este camino tan difícil implica la destrucción abrupta y completa (purificación) de las antiguas "realidades". Significa una iluminación o realización repentina. Las Fuerzas Superiores son invocadas a través de este camino duro para agotar la Personalidad Inferior y literalmente forzar que ocurra el crecimiento espiritual.

La 16ª Llave del Tarot, La Torre, se atribuye a este camino. El título mágico de esta carta es "El Señor de los Ejércitos de los Poderosos". El camino de La Torre es conocido como "La Victoria sobre el Esplendor". Venus actúa a través de Marte sobre Mercurio. Esto da una idea del conflicto entre el corazón y la mente que ocurre en este camino. La emoción y el deseo (Venus) luchan por encontrar un equilibrio con el intelecto (Mercurio) utilizando la fuerza marcial ardiente. Este equilibrio debe lograrse antes de que pueda tener lugar cualquier progreso espiritual real.

Los símbolos incluidos en la carta del Tarot de La Torre son: una torre de piedra alcanzada por un rayo en forma del signo de Marte, dos figuras cayendo de cabeza desde la corona destruida de la torre, el Árbol de la Vida y el Árbol del Qlipoth. La Torre simboliza la conciencia del "yo" o la conciencia de la personalidad. Representa aquellas creencias que cada persona ha ido construyendo a lo largo de la vida desde la infancia, esas creencias que fueron programadas en el niño por los padres, maestros, instituciones y compañeros. La Torre está construida de esta manera, un ladrillo, una creencia a la vez.

el tiempo, y se fortalece en la edad adulta como una torre sitiada. Esta torre está protegida por la Personalidad Inferior contra ataques de otros sistemas de creencias que están en desacuerdo con ella. Así, se convierte en un arsenal cerrado, firmemente cerrado contra el libre flujo de expresión tanto desde el exterior como desde el interior.

La Torre alcanzada por un rayo representa la conciencia del Ego colapsando bajo un influjo de fuerza que expone algo de la esencia del Yo Superior. Así, las viejas "realidades" tan apreciadas por la Personalidad Inferior cambian para siempre—destruidas para todos los efectos prácticos. Una vez que la Torre ha sido destrozada, debe ser reexaminada. Algunos restos de la vieja Torre pueden entonces ser re- integrados, mientras que otros son descartados. Depende del iniciado decidir.*

UN VIAJE EN EL 27º CAMINO DE PEH140

Para este ritual, el Philosophus necesitará la túnica, el nemyss, las sandalias rojas y la Varita Exterior de Doble Poder. El templo debe ser dispuesto como en la tercera parte del grado 47. Sobre el altar debe estar el Arcano del Tarot LA TORRE. Se debe preparar un lugar cómodo para sentarse y meditar al Oeste de los pilares.

Después de un período de relajación, dirígete al Noreste y di: "HEKAS, HEKAS, ¡ESTE BEBELOI! ¡Lejos de este lugar sagrado esté lo profano!"

Ve al Este. Con el extremo negro de la vara, realiza el Ritual Menor de Destierro del pentagrama.

Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la Varita de Doble Poder, traza una gran letra Peh sobre la carta del Tarot. Visualízala en rojo. Entona el nombre de la letra dos veces. Da los Signos de Neófito hacia la carta. Deja la varita a un lado y toma la Cruz del Calvario con la mano derecha.

Con todas tus fuerzas de concentración, mira la carta y compréndela, considera todo su significado y simbolismo. Da el Signo del Philosophus. En este momento puedes sentarte cómodamente si lo deseas, pero mantén una disociación del entorno de la habitación. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, comienzas a formular el templo astral de la Sephirah Malkuth, mientras comienza el viaje:

Astralmente, das el Signo del Zelator. La cámara de diez lados de Malkuth aparece a tu alrededor. Como en viajes anteriores, entonas los nombres que convocan a los habitantes de este templo: Adonai ha-Aretz, Sandalphon, Ashim, y finalmente, Malkuth. Sandalphon aparece y tú intercambias los Signos habituales. Cuando ella pregunta por qué has venido esta vez, levantas la Cruz del Calvario de 10

140 De nuestro libro Secreto de un Templo de la Golden Dawn.

Cuadrados para que ella los vea. Rápidamente, el Arcángel te conduce a través del portal de Shin al noreste del templo y por el 31° Camino hasta el templo de Hod. Dejando a Sandalphon, entras en el templo del Agua dando los Signos de Neófito.

Una gran sala de ocho lados te rodea. Las paredes están cubiertas con cortinas de seda naranja y el suelo está cubierto con opalos de fuego brillantes. El aroma de storax es intenso en el aire. En cada esquina de la sala hay una estatua del dios del Conocimiento, con varios nombres y apariencias a lo largo de la historia: Tahuti-Thoth, Enki, Hermes, Mercurio, Nabu, Turms, Odín y Cilans. Una estatua de un hermafrodita, Hapi, dios del Nilo, ocupa un pequeño santuario en una parte del templo. El techo sobre ti está dominado por un gran sigilo azul de Mercurio. Dentro del círculo del sigilo está la imagen de una copa. Tu atención se dirige al centro de la sala donde ocho columnas alternadas de Agua y Fuego encierran un pequeño santuario interior. Hay un altar azul en medio de esta cámara sagrada, cubierto por un delantal, sobre el cual hay un disco de ópalo que contiene la llama del templo. Además, hay un cáliz de Agua y el Libro del Conocimiento con la figura de un octagrama en su cubierta.

Para anunciar tu presencia en el templo y convocar a sus habitantes, vibras el nombre divino Elohim Tzabaoth y el nombre del Arcángel Miguel. Luego invocas la orden de Ángeles conocida como los Beni Elohim. Finalmente, entonas el nombre del propio templo, Hod.

Casi de inmediato, aparece el gran ser llameante de Miguel, tal como lo recuerdas del Camino de Shin, vestido con una bola de fuego de llamas rojas y naranjas con dedos de llama que recorren todo su cuerpo. Sus alas vaporosas forman un halo de puro calor alrededor de su cabeza, y lleva una gran espada, pues es el Príncipe de la Luz y el Líder de los Ejércitos Celestiales. Él habla:

"¡Contempla la Visión de Esplendor y el reflejo de la Misericordia! ¿Por qué signo entras aquí?"

Respondes dando el Signo del Practicus.

"¿Por qué has venido a este templo de la Inteligencia Perfecta y Absoluta?" Levantas la Cruz Calvario de Diez Cuadrados para que el Arcángel la vea. Satisfecho, cambia a una forma que te resulta más fácil de abordar. El halo de llamas desaparece y en su lugar aparece una armadura de diseño romano, que hace que Miguel parezca más un guerrero humano alado que un ser de fuego viviente. Su espada se ha convertido en una larga lanza.

El Arcángel te lleva al lado derecho de la cámara y corre una porción del cortinaje naranja para revelar otra cortina con la imagen de La Torre pintada sobre ella. Traza el símbolo de Marte y el velo se desvanece en niebla. En su lugar hay una puerta tallada en rubí, sobre la cual está la letra hebrea Peh. Dando el Signo del Philosophus, extiendes la Cruz y trazas la forma de la letra Peh frente a la puerta, que se disuelve. Juntos, tú y tu guía comienzan el camino.

Es el amanecer, y el disco solar apenas comienza a marcar su ascenso a tu izquierda. Pasas por colinas bajas y onduladas salpicadas de ovejas pastando. Sin embargo, el pastoreo es escaso, porque la tierra es similar a un desierto de llanuras altas con cantidades escasas de lluvia.

Los árboles de Josué, cactus y matorrales desérticos parecen ser la norma aquí, y el olor árido a pimienta está en el aire.

Eventualmente, el paisaje comienza a cambiar, volviéndose más rocoso y montañoso. Incluso el resistente matorral desértico parece incapaz de arraigarse entre las imparciales losas de granito de este lugar inhóspito. Desprovista incluso de la flora más duradera de la naturaleza, la región parece tan bien un paisaje marciano. El sendero parece traicionero, lleno de baches y piedras sueltas y afiladas que te hacen tropezar con frecuencia. Miguel no dice una palabra mientras camina sin esfuerzo delante de ti, pero su presencia protectora es reconfortante.

Justo delante de ti, detrás de una colina escarpada, una imagen maravillosa se presenta a tus ojos: una gran corona que brilla con muchas joyas. Al acercarte, ves ante ti una torre de piedra enormemente alta con una corona brillante en su cima. La poderosa fortaleza parece impenetrable y no tiene ventanas. El camino que recorres conduce directamente a la entrada de la estructura, donde dos arietes muy usados han terminado sus días de combate solo para ser implantados en el suelo como columnas—sus cuernos tallados y caras de carnero astillados y rotos en muchos lugares. Ante estos toscos pilares, dos figuras vigilan la entrada. Miguel te envía adelante. De aquí en adelante debes enfrentar lo que te espere solo, y actuar según tus propias decisiones. Al acercarte a la torre, comienzas a distinguir los rasgos de los dos guardianes.

La figura de la derecha tiene una forma musculosa cubierta por una túnica roja. Los ojos penetrantes de un halcón te miran desde debajo de un nemyss coronado por la doble corona de Egipto. En una mano, el ser moreno sostiene un garrote y en la otra una lanza con punta de hierro.

La figura de la izquierda es femenina, también de extremidades oscuras, que sostiene un bastón de loto y un anj. Ella también lleva una túnica de lino rojo.

Al acercarte, las figuras cruzan sus implementos, lanza contra bastón, y bloquean tu avance. "No puedes entrar en la Torre de la Vibración de la Palabra a menos que puedas decirnos nuestros nombres," ordenan.

Te vuelves hacia la figura con cabeza de halcón y dices: "Tú eres Horus, dios de las batallas, Asesino de Set y de los enemigos de Ra. Heru el Perforador, Hijo del Sol." A la figura de la izquierda respondes: "Tú eres Neftis, hermana de Isis, señora de lo invisible, diosa oscura de la muerte y la vida."

"¿En qué signos y símbolos venís?" Preguntan.

Tu respuesta se da en el Signo del Philosophus. "En el nombre divino Elohim Tzabaoth. En la palabra Kaph Cheth. Y en este símbolo de la Cruz Sefirótica." Las figuras retroceden y te permiten pasar. Una sólida puerta de roble se interpone en tu camino. Proyectas hacia ella el Signo de Ataque y se abre hacia adentro. Dando el Signo de Silencio, entras.

Una vez dentro del edificio húmedo y almizclado, te sientes un poco encerrado. La torre ha sido muy descuidada y necesita reparaciones. Telarañas y polvo están por todas partes. Las tablas del suelo están podridas y se deshacen bajo tu peso. Delante de ti hay una escalera de piedra que parece conducir a la corona de la torre. Quizás hay algo de valor en esta vieja y lúgubre torre que necesitas explorar. Con renovada confianza comienzas el ascenso hacia la cima. Las escaleras están resbaladizas por

el moho, por lo que debes cuidar tu paso. Mientras subes, pasas por armamentos de todo tipo: cañones, pólvora, escudos, lanzas, espadas anchas y más. Aparentemente, la torre ha es tado sitiada por algún tiempo, pero está bien fortificada y armada hasta los dientes.

Cerca de la cima de la fortaleza, escuchas sonidos de música, baile y risas. Te preguntas quién podría llamar hogar a un lugar como este. Tu Voluntad y curiosidad t e impulsan hacia adelante. Abriendo de un empujón una puerta desmoronada en la ci ma de las escaleras, contemplas a un grupo de nobles ricamente vestidos con túnicas de seda y tocados con joyas. Están sentados en la corona de la torre bajo la sombra de un paño elevado. Están hinchados e inmóviles por la pura glotonería. Algunos sirvie ntes desnutridos y harapientos hacen lo posible por atender las necesidades y entrete nimientos del grupo tocando flautas, bailando y trayendo comida. La única recompensa para estos asistentes es, en el mejor de los casos, el desprecio. Los sirvientes más de safortunados reciben una patada o un puñetazo. Los ricos barones y duques discuten entre sí por lujosos baratijas que caen sin ser notadas al suelo cuando alguna nueva c huchería capta su atención. Frente a este grupo opulento hay enormes cantidades de c omida y bebida, tanta comida que parte parece estar pudriéndose. Sin embargo, atado a una piedra lejos de la comida hay un pequeño mono débil por el hambre, sin nada para comer.El pobre animal, mantenido solo para diversión, obviamente ha sido olvida do como los otros juguetes de la corte. Esto te enfurece. ¿Cómo se atreven estas pers onas a ser tan negligentes y egoístas?

Tu presencia los ha sobresaltado. Te miran con asombro absoluto. Es como si nunca hubieran visto a nadie más que a ellos mismos en su domi nio. Parecen considerarte un intruso. Asustados, dan la alarma. Desde la pu erta detrás de ti y otra abertura detrás de los nobles, guardias armados vie nen corriendo con las espadas en alto. ¡Qué no darías por tener a Miguel a tu lado ahora! Antes de que alguna mano pueda atraparte, hay otra conmoción repentina. Los aristócratas están ahora frenéticos porque el sol h a desaparecido abruptamente detrás de una gran nube negra. Sin advertenci a, hay una enorme explosión de luz y piedra. ¡Un gran rayo ha golpeado la torre! Al mismo tiempo, escuchas una vibración rugiente de sonido como si todos los coros angélicos sobre el Firmamento abrieran de repente sus boca s y pronunciaran el verdadero nombre del Tetragrámaton. En un instante, y a no hay ladrillos bajo tus pies y estás navegando por el Aire. Por un mom ento estás seguro de que este debe ser el fin de tu viaje. Mientras caes, gri tas: "¡ADONAI! ¡Estoy libre de las cadenas de la Oscuridad!"

De repente, hay manos para atraparte. Miguel, al escuchar tu grito de sacrificio voluntario, ha tomado vuelo para evitar que caigas en el vacío y compartas el destino de los Duques de Edom. Para los Señores del Caos no hay rescate. Desde los fuertes brazos del Arcángel observas cómo los nobles y la corona de la torre son arrastrados e n la oscuridad—hacia la boca expectante de Moloch—y la nada de donde vinieron. Fasc inado, no puedes hacer nada más que observar. Una voz entra en tu mente, y escucha s en silencio como aprendiste a hacer en el Camino de Tzaddi:

"Yo soy el Logos y la boca que lo pronuncia. Yo engendro la vida y consumo la vida . Soy el Alfa y la Omega. Todas las cosas que creo retornan a mí. No te dejes engañar por e sta aparente demolición, porque destruyo solo para reconstruir en un diseño mayor. El Alma d e la humanidad evoluciona a partir de esta destrucción, siempre creciendo y desvaneciéndose, cambiando pero viviendo. A través de esta destrucción se preserva el Alma, para que

finalmente pueda llegar a ser Uno con la Fuente. Que aquellos que deseen libera rse de las cadenas de la oscuridad aprendan a separar lo espiritual de lo materi al. Templa el Agua del Intelecto con el Fuego de la Emoción. El Fuego del Espírit u se mueve y desciende al Fuego de la Forma. Aquellos que sientan este Fuego divino dentro de sus Almas ascenderán para vivir eternamente dentro de la nuev a torre que solo yo construiré. El Logos será mi piedra de construcción y la vibra ción de la Palabra será mi mortero." Estás tendido en el suelo, pero no se ntiste el aterrizaje. Miguel está de pie sobre ti sonriendo. El Arcángel te ofrece su mano y te levanta. Recordando todo lo que ha sucedido, miras la torre con asombro.

La poderosa corona que coronaba la estructura ha sido completamente destruid a. No queda ni uno de sus ladrillos. Toda la parte superior de mampostería ha sido der ribada. Tres agujeros abiertos han sido hechos en la pared, revelando que el Fuego den tro de la fortaleza sigue ardiendo. Las aberturas se asemejan a tres rosas llameantes.

Aprietándote el hombro en un gesto de afecto, Miguel te informa que ha s hecho bien en esta difícil prueba. Lo que reconstruyas de las cenizas de la Tor re alcanzada por el Rayo será mucho mayor de lo que ahora puedes imaginar. Depende de ti crear una estructura mejor y más equilibrada—descartando las pie zas de la vieja torre que están obsoletas, mientras conservas aquellas que son u tilizables. La nueva torre de la Personalidad debe construirse a imagen del Diseñ o Superior, usando conocimiento y compasión, nunca uno sin el otro. Pero por e l momento debes regresar al templo de Hod.

El paisaje se vuelve menos accidentado y el camino se ensancha al salir de la regió n desolada de la vieja torre. La vegetación del desierto vuelve a la vista. Te sientes revitaliz ado por haber sobrevivido a la prueba de la Torre. Miguel camina a tu lado ahora, como si tuviera más confianza en tus habilidades.

Un ruido a la derecha llama tu atención hacia un manzano junto al camino qu e no habías notado antes. El mono de la torre está sentado entre las ramas, felizment e mordisqueando un trozo de fruta. Es como si el simio de Thoth hubiera sido nutrid o por la explosión de la vieja fortaleza.

Una vez más te encuentras de regreso en el templo del Agua. Te resistes a abandonar este lugar de aprendizaje, pero sabes que lo que has logrado hoy llevará tiempo comprenderlo completamente. Miguel te guía por el camino de Shin hacia el templo de Malkuth. Al despedirte del Arcángel, él se transforma de nuevo en su verdadera apariencia llameante—la Luz de Dios en el centro de la bola de fuego.

Sandalphon sella rápidamente el portal del Camino 31 detrás de ti. Ella trae u n cáliz para darte un largo y fresco trago de la fuente. Los Ashim son bastante visibl es en el templo después de tu viaje por el Camino de Peh. Se asemejan a Yods de ll ama danzando sobre el altar. Disfrutas de su compañía un rato antes de partir. Final mente, te despides de los habitantes del templo y saludas con el Signo de Proyección . Sandalphon responde con el Signo del Silencio.

En este punto trae tu cuerpo astral de vuelta al templo físico que te rodea. No te apresures.

Realice el LBRP con el extremo negro de la varita. Declare el templo debidamente cerrado.

UNA INVOCACIÓN AL ELEMENTO FUEGO

Para el grado de Philosophus

Para este ritual, el Philosophus necesitará una túnica negra del Orden Exterior, un nemyss a rayas negras y blancas, y la Varita Exterior de Doble Poder. Una vela roja y uno o más de los emblemas talismánicos mencionados en la página 573 deben colocarse sobre el altar. El templo debe disponerse de acuerdo con el Salón Philosophus (como en la parte final de la ceremonia de iniciación).

Relájese por unos momentos y realice la Respiración Cuádruple.

Diríjase al Noreste y diga: "¡HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Con el extremo negro de la varita, realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama.

> (Di la siguiente invocación:) Y cuando después de que todos los fantasmas sean desterrados, verás ese Fuego santo e informe, ese Fuego que se lanza y destella a través de las profundidades ocultas del universo. ¡Escucha, tú, la Voz del Fuego!

Ve en sentido horario hacia el Este. Con el extremo blanco de la varita, traza el pentagrama menor de invocación. Clava la varita a través del centro de la figura y vibra, "¡ADONAI!" Dibuja la misma figura e entona el mismo nombre en los cuatro cuartos yendo del Este al Sur, Oeste y Norte. Regresa al Sur. Di:

> En el nombre divino YHVH TZABAOTH, abro este templo en el Ele- mento Fuego. ¡Que el Arcángel MIGUEL mire con favor esta ceremonia! ¡Que el Ángel ARIEL y el gobernante SERAFÍN también estén presentes! He obtenido admisión a este templo a través de la Cruz de la Insignia del Hegemón. ¡Escúchame! Soy uno que ha recibido el Título Místico de Pharos Illuminans y los símbolos de ASCH y PHRATH. Como una Torre Iluminadora de Luz, invoco los poderes del Fuego para que sean testigos de mi esfuerzo espiritual. Concédeme el conocimiento del Elemento Fuego y del reino divino, para que pueda obtener mayor comprensión de las cosas ocultas y así avanzar en la Gran Obra.

Circunvala el templo tres veces, saludando con los Signos del Neófito al pasar por el este.

Ve al Oeste y mira hacia el Este. Da la Adoración al Señor del Universo:

> ¡Santo eres Tú, Señor del Universo!
> Santo eres Tú, a quien la Naturaleza no ha formado!
> ¡Santo eres Tú, el Vastoy el Poderoso!
> ¡Señor de la Luz y de la Oscuridad!

Ve al Sur y da el Signo del Philosophus. Recita la Oración de las Salamandras:

> Inmortal, Eterno, Inefable y Padre No Creado de todo, llevado sobre el Carro de los Mundos que siempre giran en movimiento incesante. Gobernante sobre la Inmensidad Etérea donde se alza el Trono de Tu Poder, desde la cumbre del cual Tus Ojos contemplan todo y Tus Oídos Puros y Santos escuchan todo— ayúdanos, Tus hijos, a quienes has amado desde el nacimiento de las Edades del Tiempo! Tu Majestad, Dorada, Inmensa y Eterna, brilla sobre el Cielo de Estrellas. Sobre ellas estás exaltado.
>
> ○ Tú Fuego Centelleante, allí iluminas todas las cosas con Tu Gloria Insoportable, de donde fluyen los Ríos Incesantes de Esplendor que nutren Tu Espíritu Infinito. Este Espíritu Infinito nutre todo y crea ese Tesoro inagotable de la Generación que siempre te envuelve—lleno de las innumerables formas con las que lo has colmado desde el Principio.
>
> De este Espíritu surgen esos reyes más santos que están alrededor de Tu Trono y que componen Tu Corte.
>
> ¡Oh Padre Universal, Único y Solitario! Padre tanto de Inmortales como de Mortales. Has creado especialmente Poderes semejantes a Tu Pensamiento Eterno y a Tu Venerable Esencia. Los has establecido por encima de los Ángeles que anuncian Tu Voluntad al mundo.
>
> Por último, nos has creado como un tercer Orden en nuestro Imperio Elemental.
>
> Allí nuestro ejercicio continuo es alabar y adorar Tus Deseos: allí ardemos sin cesar con Aspiraciones Eternas hacia Ti, ¡Oh Padre! ¡Oh Madre de Madres! ¡Oh Arquetipo Eterno de la Maternidad y el Amor! ¡Oh Hijo, la Flor de todos los Hijos! ¡Forma de todas las Formas! ¡Alma, Espíritu, Armonía y Número de todas las cosas! ¡Amén!

Da el Signo del Philosophus. Ve al Oeste del altar. Con el extremo blanco de la varita, traza el pentagrama menor invocador sobre la vela roja. Coloca la varita a un lado.

Tómate unos momentos para sentir el calor de la llama de la vela. Mientras participas del Elemento, medita sobre el emblema talismánico que has elegido. Tómate todo el tiempo que necesites para la meditación.

Realiza la Circunvalación Inversa. Ve al Este y di:

> Ahora libero a cualquier Espíritu que pueda haber sido aprisionado por esta cere- monia. Partid en paz hacia vuestros hogares y moradas. ¡Id con las bendiciones de YHVH TZABAOTH!

Realice el LBRP con el extremo negro de la varita. Luego diga: "Ahora declaro este templo debidamente cerrado." ✡

Lecturas sugeridas

Religión Egipcia por E.A. Wallis Budge
(Escriba un informe sobre el libro. Examine los paralelismos entre la religión de los antiguos egipcios y las creencias judeocristianas.)

Magia Egipcia por Florence Farr

Despertar de Osiris por Normandi Ellis

Meditación y Cábala por Aryeh Kaplan
(Un excelente libro que explora las técnicas meditativas, mantras y mandalas de los antiguos cabalistas. Escriba un informe sobre el libro. Explore y ponga en práctica algunas de las técnicas dadas.)

Sefer Yetzirah, El Libro de la Creación por Aryeh Kaplan

Psicología y Cábala por Z'en ben Shimon Halevi
(Escriba un informe sobre el libro.)

El Libro de los Talismanes por Paul Foster Case
(Un pequeño libro potente de meditaciones de Tarot. Realice una meditación diaria junto con la Cruz Cabalística y la Adoración al Señor del Universo, o con las meditaciones diarias dadas en el Capítulo Uno.)

La Equilibración de Jehová por M. Isidora Forrest
(Publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 2: Qabalah. Si es posible, realice este ritual con un grupo de magos, sacerdotes y sacerdotisas competentes. Registre sus impresiones y tome nota de cómo la energía ígnea de Jehová se transforma durante la ceremonia.)

La Restauración y la Alquimia por Steven Marshall.
(Publicado en The Golden Dawn Journal, Libro 2: Qabalah)

Los Gnósticos y sus Restos por C. W. King

Los Evangelios Gnósticos por Elaine Pagels

Las Variedades de la Experiencia Religiosa por William James

Religiones, Valores y Experiencias Cumbre por Abraham H. Maslow

Desde el Edén: Una Visión Transpersonal de la Evolución Humana por Ken Wilber

Algunas sugerencias finales

- Obtenga una copia en blanco y negro tamaño 8.5 x 11 de la carta del Tarot La Luna y píntela, o dibuje su propia versión de la carta.
- Obtenga una copia en blanco y negro tamaño 8.5 x 11 de la carta del Tarot La Estrella y píntela, o dibuje su propia versión de la carta. ◆ Haga dibujos a color de Osiris, Horus e Isis. Diseñe su propia meditación para incorporar estas figuras.
- Haga dibujos a color de Isis, Nefthys y Hathor. Diseñe su propia meditación para incorporar estas figuras.
- Dibuje su impresión personal de una Salamandra.
- Practica la adivinación mediante la piromancia. (Consulta la introducción de The Golden Dawn Journal, Libro 1: Adivinación.)
- Realiza observaciones periódicas del planeta Venus (tanto al amanecer como al anochecer). También toma nota del signo zodiacal en el que se encuentra el planeta.
- Observa dónde cae Venus en tu propia carta zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afecta la posición del planeta en tu carta natal.
- Toma nota de cualquier planeta que se encuentre en signos de fuego en tu propia carta zodiacal. Escribe un breve informe sobre cómo crees que te afectan.
- Prepara tu propia mezcla de aceites perfumados, baños de hierbas, tintas mágicas o tés de hierbas para la Sephirah de Venus, usando tu ingenio y el libro fuente The Complete Book of Incense, Oils and Brews de Scott Cunningham.
- Realiza adivinaciones con el Tarot dos veces al día mientras estés en el grado de Philosophus.
- Haz un viaje a una fundición o herrería. Medita sobre la importancia del Elemento Fuego para la invención e interacción humana.
- Contempla una hoguera o chimenea encendida. Medita sobre la importancia del Elemento Fuego para todos los aspectos de la vida en este planeta.
- Averigua cómo puedes involucrarte personalmente en la prevención de incendios y en la gestión responsable de este potente Elemento.

Exámenes

(Las respuestas de todos los exámenes se encuentran al final de este libro.)

PRUEBA 0 (El Ritual)

1. ¿Cuál es la Gran Palabra del grado de Philosophus?
2. ¿Cuál es el Número Místico del grado Philosophus?
3. ¿Cuál es la contraseña del grado Philosophus derivada del Número Místico?
4. ¿Cuál es la batería de golpes atribuida al grado Philosophus?
5. ¿Cuál es el agarre del grado Philosophus?
6. ¿Cuál es la señal del grado Philosophus?
7. ¿Cuál es el símbolo elemental dado al Philosophus?
8. Enumere el nombre del Elemento atribuido a este grado (en inglés y en hebreo).
9. ¿Qué dirección está asociada con este Elemento?
10. ¿Cuál es el Título Místico conferido a un Philosophus?
11. ¿Qué significa el Título Místico?
12. ¿Qué Sephirah está asociada con este grado?
13. Enumere el Nombre Divino (Atzilútico) de este Sephirah.
14. Nombre del Gran Arcángel del Elemento de este grado.
15. Nombre el Signo Querúbico de este Elemento.
16. ¿Cuáles son los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios que llevan los Estandartes Enocianos del Cuarto?
17. Nombra al Gran Rey Enoquiano del Cuarto.
18. ¿Cómo están dispuestos la Cruz y el triángulo en el altar?
19. ¿Qué simboliza la disposición de la Cruz y el triángulo?
20. ¿Qué significa "4 = 7"?
21. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al 29º Camino?
22. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al 28º Camino?
23. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al 27º Camino?
24. ¿Cuál es la Insignia de Admisión al templo de la 7ª Sephirah de Netzach?
25. ¿La Insignia de Admisión es idéntica al lamen de qué oficial?
26. Las secciones distintas de un ritual se llaman "puntos". Cada ritual de grado tiene al menos tres puntos: una apertura, un cierre y al menos un punto medio entre la apertura y el cierre. ¿Cuántos puntos medios hay en el Ritual Philosophus?
27. Describa brevemente qué sucede en cada uno de los puntos medios de este ritual.
28. Durante el juramento Philosophus, ¿qué gesto hace el candidato al jurar su juramento a los Poderes del Elemento?
29. Enumere los nombres de los dioses que encuentra el candidato en el Camino 29.
30. En el Camino 29, ¿qué tipo de Agua está asociada con la forma divina en el Noreste? ¿Qué aspecto del tiempo está asociado con esta figura?

31. ¿Qué tipo de Agua está asociado con la forma divina en el Sureste? ¿Qué aspecto del tiempo está asociado con esta figura?
32. ¿Qué tipo de Agua está asociado con la forma divina en el Oeste? ¿Qué aspecto del tiempo está asociado con esta figura?
33. Describe la 18ª Llave del Tarot.
34. Describe la 17ª Llave del Tarot.
35. Describe la 16ª Llave del Tarot.
36. Además de las Llaves del Tarot y las Insignias de Admisión, ¿qué diagramas se muestran en este grado?
37. ¿Qué símbolo adicional se le da al Philosophus?

SECCIONES DEL EXAMEN 1, 2 y 3 (Qabalah, Shem ha-Mephoresh, Las Correspondencias de Netzach)

1. ¿Cómo se forma la palabra "Azoth"?
2. ¿Qué es Azoth?
3. Enumere los 3 Velos Negativos. Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
4. ¿Qué Velo indica el "Ilimitado"?
5. ¿Qué Velo indica la "Luz Ilimitada"?
6. ¿Qué Velo a veces se refiere como el aspecto femenino/negativo de Dios que recibe la Luz?
7. ¿Qué Velo puede describirse como un círculo vacío rodeado por un círculo de Luz?
8. ¿Cuál es la palabra hebrea para "contracción"?
9. ¿Cuál es el nombre hebreo del "hombre arquetípico"?
10. ¿Qué Velo indica "Nada"?
11. ¿En el hombre arquetípico, en qué lado se encuentra el Pilar de la Misericordia?
12. ¿Qué es Tohu?
13. ¿Qué frase lurianica se usa para significar la Caída del Edén o la Muerte de los Reyes?
14. ¿Qué palabra hebrea significa "caras"?
15. Enumere las cinco "caras". Dé las grafías en inglés y hebreo.
16. ¿Qué "cara" es conocida como "cara corta"?
17. ¿Qué "cara" es conocida como "cara larga"?
18. ¿Qué "cara" se atribuye a la segunda letra Heh de YHVH?
19. ¿Qué "cara" se atribuye a Jojmá (Chokmah)?
20. ¿Qué "cara" se atribuye a Heh Final? ¿Cuáles son dos nombres adicionales dados a esta cara?
21. ¿Qué frase hebrea significa "Anciano de los Días"? Proporcione tanto la escritura en inglés como en hebreo.
22. ¿Qué Sephirá está asociada con el "Anciano de los Días"?
23. ¿Qué frase hebrea significa "el Santo Anciano"?
24. ¿Qué Sephirá está asociada con "el Santo Anciano"?
25. ¿Qué nombre significa "el Rostro Menor"? ¿A qué Sephirá/Sephirot h corresponde?

26. ¿Qué nombre significa "el Rostro Mayor"? ¿A qué Sephirá/Sephirot h corresponde?
27. ¿Cuál es el nombre dado al Padre y Madre Supernos unidos?
28. ¿Qué palabra hebrea significa "Redención"?
29. Enumere los nombres secretos de los Cuatro Mundos Qabalísticos. Proporcione tanto la escritura en ing lés como en hebreo.
30. ¿Por qué es importante la letra Tau con respecto a los Cuatro Mundos Cabalísticos?
31. ¿Cuál es el nombre hebreo de los Siete Palacios?
32. ¿Qué Sephiroth están asignados al 1er Palacio?
33. ¿Qué Sephiroth están asignados al 7º Palacio?
34. ¿Qué es tan importante acerca de los Siete Palacios?
35. El aire se refleja desde . _____ a través de _____ a _____.
36. El agua se refleja desde _____ a través de _____ a _____.
37. La formación del Hexagrama Macrocósmico es a partir de la. _____ en cada lado de la _____ __ _____.
38. ¿Cuál es el nombre de la Serpiente de Bronce?
39. ¿Qué significa el nombre Shem ha-Mephoresh? ¿A qué se refiere?
40. ¿De dónde se origina el Shem ha-Mephoresh (Cómo se formó)?
41. Al asignar los decanatos del Zodíaco a los nombres del Shem ha-Mephoresh, el sistema de la Golden Dawn asigna el primer Decanato a qué Signo Zodiacal?
42. ¿Qué títulos adicionales se usan a veces para describir el Shem ha-¿Mephoresh?
43. ¿Cuántas letras aparecen en cada nombre divino del Shem ha-Mephoresh?
44. ¿Cómo se forman los nombres angélicos a partir del Shem ha-Mephoresh?
45. ¿Sobre qué gobiernan los ángeles del Shem ha-Mephoresh?
46. ¿Qué sufijo en los nombres divinos indica Misericordia y benevolencia?
47. ¿Qué sufijo en los nombres divinos indica Severidad y juicio?
48. ¿Cuál es la única letra hebrea que no se usa en el Shem ha-Mephoresh?
49. ¿Cuál es el significado literal de Netzach?
50. ¿Cuál es el Nombre Divino (Atzilútico) de Netzach?
51. ¿Cuál es el Nombre Arcangélico (Briático) de Netzach?
52. ¿Cuál es el Coro Angélico de Netzach?
53. ¿Qué Casa de Assiah está asociada con Netzach?
54. ¿Cuál es la Experiencia Espiritual de Netzach?
55. ¿Cuál es el Color Briático de Netzach?
56. ¿Qué cartas del Tarot se atribuyen a Netzach?
57. ¿Cuál es la Imagen Mágica de Netzach?
58. Enumere algunos inciensos que están asociados con Netzach.
59. ¿Cuáles son los símbolos de Netzach?
60. ¿Cuál es la figura lineal de Netzach?
61. ¿Cuál es la virtud asociada con Netzach?
62. ¿Cuál es el vicio asociado con Netzach?
63. ¿Qué parte de la anatomía humana se atribuye a Netzach?

EXAMEN-PARTES 4, 5 y 6
(Correspondencias de Fuego, Venus y El Qliphoth)

1. Describe la energía del Fuego.
2. ¿Cuál es el nombre hebreo del Fuego? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
3. ¿Cuál es el Nombre Divino Exterior del Fuego? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
4. ¿Cuál es el nombre hebreo del Punto Cardinal Sur? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
5. ¿Cuál es el nombre del Arcángel del Fuego? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
6. ¿Cuál es el nombre del Ángel del Fuego? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
7. ¿Cuál es el nombre del Gobernante del Fuego? Proporcione tanto la ortografía en inglés como en hebreo.
8. ¿Cuál es el nombre del Rey del Fuego?
9. ¿Cuál es el nombre de la Orden de Elementales asociada con el Fuego?
10. ¿Cuál es el nombre del Querubín de Fuego?
11. ¿Cuál es el nombre de la diosa egipcia de la guerra y del calor destructivo del final del verano?
12. ¿Cuál es el nombre del dios asirio-babilónico del Fuego que se invocaba durante los sacrificios?
13. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio asociado con el Fuego y el Calor que también es una forma de Horus?
14. ¿Cuál es el nombre de la diosa egipcia del Fuego con cabeza de gato? 15. ¿Cuál es el nombre del dios asirio-babilónico del Fuego invocado por los hechiceros para destruir a sus enemigos?
16. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio conocido como el "golpeador del rebelde"?
17. ¿Cuál es el nombre del fénix egipcio?
18. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio de la guerra que a menudo se representa con cabeza de toro?
19. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio de la herrería?
20. ¿Cuál es el nombre del titán griego que robó el Fuego a los dioses?
21. ¿Cuál es el nombre del dios griego del Fuego terrestre?
22. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega del Fuego del Hogar?
23. Enumere algunas de las cosas que están gobernadas por el planeta Venus.
24. Enumere algunas de las cosas para las que se usan los días y las horas de Venus. en la magia.
25. ¿Cuál es el nombre hebreo de Venus?
26. Los antiguos describían a Venus como el gobernante del período de la vida dominado por_ _____ desde las edades _____ a _____.
27. Describa el símbolo de Venus en el Árbol de la Vida.
28. ¿Cuál es el nombre del Arcángel de Venus?

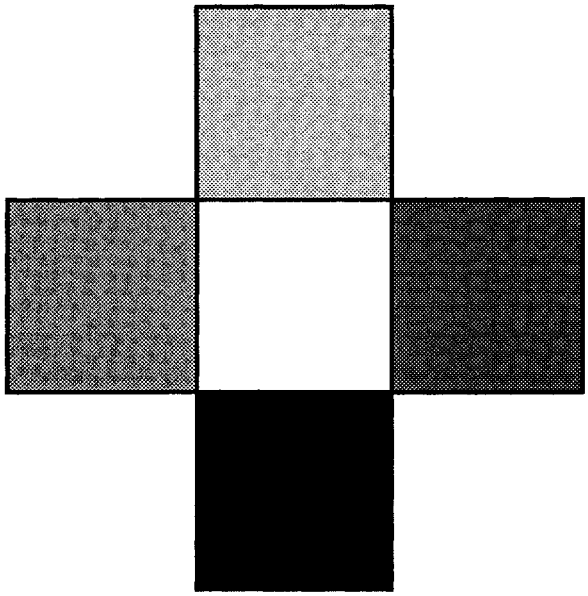
29. ¿Qué día está asociado con Venus?
30. ¿Cuál es el nombre de la Inteligencia Planetaria de Venus?
31. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario de Venus?
32. ¿Cuál es el nombre del Espíritu Planetario Olímpico de Venus?
33. ¿Cuál es el metal de Venus?
34. Nombra algunas de las piedras preciosas asociadas con Venus.
35. Nombra algunos de los árboles asociados con Venus.
36. Nombra algunas de las hierbas/plantas asociadas con Venus.
37. Nombra algunos de los animales asociados con Venus.
38. ¿Cuál es el nombre del dios egipcio del matrimonio y la alegría? 39
. ¿Cuál es el nombre de la diosa asirio-babilónica del amor y la guerra? 40
. ¿Cuál es el nombre de la diosa egipcia del amor, la danza y la música?
41. ¿Cuál es el nombre de la diosa asirio-babilónica que fue la cortesana de los dioses?
42. ¿Cuál es el nombre de la diosa egipcia cuyo instrumento especial era el sistro?
43. ¿Cuál es el nombre de la diosa egipcia del amor que a menudo se representa como una mujer desnuda de pie sobre un león?
44. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega del amor?
45. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega del matrimonio?
46. ¿Cuál es el nombre de la diosa griega del deseo y las prostitutas?
47. ¿Cuál es el nombre de la diosa teutónica del amor?
48. ¿Qué dios griego es conocido como "el liberador de los hombres de sus preocupaciones"?
49. ¿Qué planeta complementa a Venus en el Hexagrama Macrocósmico? Enumere algunas características que comparten ambos planetas.
50. ¿Qué evento resultó en la creación de los Qliphoth?
51. ¿Qué son los Qlippoth?
52. ¿Por qué se dice que Malkuth está "caído"?
53. ¿A qué número se refiere especialmente a los Qliphoth?
54. ¿Cuáles son los nombres de los Velos Negativos Qliphóticos?
55. ¿Cuáles son los nombres de los Qliphoth de las Sephiroth?
56. ¿Cuáles son los nombres de los Qliphoth de los Signos Zodiacales?
57. ¿Qué criatura representa la síntesis de todos los Qliphoth Zodiacales?
58. ¿Qué criatura representa la síntesis de todos los Qliphoth Sephiróticos?

CUestionario—SECCIONES 7, 8, 9 y 10 (Alquimia, Insignias de Admisión y Diagramas, El Alfabeto Griego, Adivinación con Tarot)

1. ¿Cuál es una gran diferencia entre los procesos químicos y alquímicos?
2. ¿Cómo puede explicarse todo el proceso de la Alquimia desde el punto de vista cabalístico?
3. ¿Qué instrumento alquímico se utiliza para la destilación continua?
4. ¿Qué instrumento alquímico se asemeja a un oso bailarín?
5. ¿Qué instrumento alquímico puede ser sellado herméticamente?
6. ¿Qué instrumento alquímico es conocido como el Horno Filosófico?
7. ¿Qué instrumento alquímico se asemeja a un ganso de cuello largo?

8. ¿Cuál es el nombre alquímico para un baño de vapor?
9. ¿Cuál es el nombre alquímico para un baño de agua moderno?
10. Describe el símbolo alquímico del azufre en el Árbol.
11. Describe el símbolo alquímico de la sal en el Árbol.
12. Describe el símbolo alquímico del mercurio en el Árbol.
13. ¿De qué tres símbolos derivan los emblemas de los Planetas?
14. El _____ es un símbolo de corrosión.
15. El Planeta _____ es el único que une estas 3 formas en una símbolo.
16. Verdadero o falso. La corrosión de los metales suele ser del color complementario al que naturalmente se aproximan.
17. Describa la Insignia de Admisión al Camino de Qoph.
18. Describa la Insignia de Admisión al Camino de Tzaddi.
19. Describa la Insignia de Admisión al Camino de Peh.
20. Describa la Insignia de Admisión al templo de Netzach.
21. Describa brevemente el diagrama de la Caída del Edén.
22. En cuanto a las diversas partes del Ser (es decir, Ser Superior, Ser Inferior, etc.) ¿Qué representa el diagrama de la Caída?
23. ¿Qué representa el diagrama de la Caída desde un punto de vista macrocósmico? 24. ¿Qué representa el diagrama de la Caída desde un punto de vista microcósmico? 25. ¿Cuál fue la tirada de cartas del Tarot que originalmente se recomendaba a los estudiantes de Primer Orden en los primeros días de la Aurora Dorada?
26. ¿Cuál es el nombre del Gran Ángel que está a cargo de las operaciones del Tarot?
27. Enumere las letras del alfabeto griego junto con sus nombres (en inglés), sus valores numéricos y sus equivalentes en letras inglesas.

CAPÍTULO SEIS



El Portal

El grado de Portal no lleva al iniciado a ninguna Sephirá en particular como en las iniciaciones de grados anteriores, aunque puede considerarse como un patio exterior de Tiféret. Además, este grado se refiere especialmente al Velo de Paroketh que cae en el Camino de Samej entre Yesod y Tiféret. Esta vez el iniciado es llevado directamente a la Columna Central y al Camino del Equilibrio. El Portal es en gran medida un compendio de los grados anteriores así como su culminación. Este es también el grado final en este curso de auto-iniciación. El grado de Portal en particular se ocupa del proceso de alquimia interna: de separar y examinar las partes del propio trabajo psicológico y espiritual para equilibrarlas y fusionarlas nuevamente en un todo más unificado que hace posible el verdadero logro espiritual.

El grado anterior implicaba los procesos alquímicos de análisis y disolución en los cuales el candidato se veía obligado a examinar sus propios procesos internos caóticos. Esto incluía una especie de "exorcismo" alquímico, por así decirlo, de conflictos internos y la purga de cualquier "equipaje" psíquico excesivo. Si el aspirante ha perseguido honestamente y con diligencia el trabajo de introspección y equilibrio psíquico que es el trabajo central de la Aurora Dorada en este nivel, entonces se asume que el candidato que ha completado con éxito el grado Philosophus está listo para comenzar el proceso alquímico de asimilación en el cual las porciones purificadas del yo elemental del aspirante son exaltadas por una infusión del Espíritu que da Luz y recombinadas en un "todo" equilibrado que es mayor que la suma de sus partes. Esta es la segunda mitad de la fórmula solve et coagula, donde los Elementos sublimados comienzan a coagularse en una psique más equilibrada que está consagrada al trabajo de la Voluntad Divina. Esto no solo hace posible un nivel superior de crecimiento espiritual, sino que de hecho es la meta de los alquimistas: la obtención de la Piedra Filosofal.

El Elemento encontrado en este grado es el quinto y último Elemento: el Espíritu. Es la esencia espiritual guía dentro de la psique del aspirante que trasciende todos los Mundos Qabalísticos. El Espíritu es el Elemento coronante que forma el punto más alto del pentagrama, gobernando por encima de los Elementos Fuego, Agua, Aire y Tierra, y anunciando el dominio de la Luz Divina sobre (y permeando) el Reino manifiesto. Es la piedra angular de la tradición mágica. Hasta que el iniciado reciba una afluencia de este Elemento supremo y establezca un contacto inicial con el Ser Superior y Divino (a veces referido como el Santo Ángel Guardián o HGA), todos los trabajos mágicos emprendidos estarán socavados en mayor o menor medida debido a que estarán bajo el gobierno del ego en lugar de la guía del Ángel o Ser espiritual.

El grado Portal equilibra todas las diversas partes del Yo Elemental que son simbólicamente sacrificadas sobre el altar y sometidas al servicio del Genio Superior y Divino. Además, este grado no solo enfatiza la Quintes- sencia o Mercurio Filosófico, sino que lleva el proceso Alquímico un paso más allá al centrarse en un simbolismo Alquímico específico para reforzar el punto. Así, el grado Portal representa claramente una etapa definida en el Arte Espagírico. Los Segundo y Tercer Adepto en este ritual portan varitas coronadas por los símbolos Alquímicos de azufre y sal respectivamente. El Adepto Principal (quien reemplaza al Hierofante en este ritual) porta una varita coronada por un pentagrama, para representar colectivamente los tres Principios Alquímicos de azufre, sal y mercurio. Esto señala que el Espíritu o Quintessencia es más que la unión de los cuatro Elementos, es aquello que contiene los tres Principios Alquímicos ocultos. Después de tomar esta iniciación, es deber del aspirante expandir estos Tres Principios, separarlos de su base y comprometerse a comprenderlos plenamente dentro de la conciencia.

Hay varios aspectos únicos en la ceremonia del Portal. Mientras que todos los grados de la Orden Exterior representan lo que en la interpretación más estricta de la Golden Dawn se llama el "Primer Grado," el Portal se refiere al "Segundo Grado." Esta es también la primera vez en todas las iniciaciones que al candidato se le presenta formalmente el pilar blanco. Hasta este punto, el iniciado ha estado trabajando con el pilar negro que representa la Orden Exterior. Un tema principal en la Ceremonia del Portal es la salida del candidato de la Oscuridad hacia la Luz. Solo después de que la Oscuridad del pilar negro (es decir, la personalidad inferior del iniciado simbolizada en los grados Elementales) ha sido explorada y sintetizada, se puede acercar con seguridad al pilar blanco.

También hay una curiosa mezcla de oficiales tanto de la Orden Exterior como de la Orden Interior presentes en este grado. Esto se debe a que en el esquema tradicional de la Golden Dawn, el grado Portal ocupa una posición "entre los mundos," por así decirlo, entre la Golden Dawn y la R.R. et A.C. Participa de ambos, y sin embargo no es parte de ninguno. Como se ha mencionado, el Hierofante ha sido reemplazado por el Adepto Principal en esta cere- monia. (En los grados anteriores la Orden Interior estaba representada por los oficiales del Dais, y el Hierofante actuaba como intermediario entre la Interior y la Exterior. Aquí no hay necesidad de un oficial intermediario—los oficiales de la Orden Interior son participantes plenos en este rito.) El Hiereus y el Hegemón son todo lo que queda del equipo iniciático de la Orden Exterior. Estos oficiales están a cargo de los Elementos secundarios Aire y Tierra, mientras que el 2º y 3º Adepto están a cargo de los Elementos primarios Fuego y Agua. (Estos cuatro oficiales también corresponden a los cuatro pilares que fueron establecidos dentro de la esfera de sensación del aspirante en la Ceremonia de Neófito.) El Adepto Principal está a cargo del Elemento coronante Espíritu.(Este oficial corresponde al triángulo blanco de Luz Suprema que fue establecido en el aura del Neófito.) Mientras que el grado Neófito fue la etapa Alfa del proceso iniciático, el Portal es la etapa Omega, coronando y completando la operación.

Los cuatro grados anteriores se referían a los Sub-Elementos de Malkuth en Assiah. El grado Portal enfatiza Yesod de Yesod en Assiah.

La Banda del Portal

La banda blanca lisa es un símbolo del logro del iniciado en el Segundo Grado. Se coloca sobre el hombro derecho del candidato (cruzando la banda negra). Mientras que la banda negra simboliza la corriente acuosa del pilar negro, la banda blanca alude a la corriente ígnea del pilar blanco.

Los Implementos del Portal

El grado del Portal emplea varitas y lamens que son únicos para este grado. La varita y la espada del Hegemón y del Hierofante son las mismas que en todos los grados anteriores, sin embargo, las varitas de los demás oficiales y todos los lamens necesarios son diferentes. Estos se describen en detalle más adelante en este capítulo.141

La ceremonia del Portal puede resumirse de la siguiente manera: Después del rito estándar (auto-iniciatorio) de apertura, el templo queda en oscuridad, recordando la oscuridad de Edom. Luego se introduce luz en el templo desde detrás del Velo. Con la palabra Paroketh, se abre el Velo y se invocan los cuatro Elementos en los cuatro puntos cardinales del templo (y en la cruz de los Elementos). El quinto Elemento, el Espíritu, se invoca al final para completar los otros cuatro. Después de una Adoración al Señor del Universo, el Velo se cierra.

La siguiente parte de la ceremonia se llama el Ritual de la Cruz y los Cuatro Elementos. El candidato jura más votos y debe demostrar que ha comprendido los secretos (signos y palabras) de todos los grados elementales anteriores. El aspirante luego circunvala el salón con cada Elemento respectivo (de los cuatro Elementos menores) mientras vibra los nombres elementales apropiados y realiza los signos y figuras correspondientes. (Así, el candidato restablece los cuatro Elementos de la cruz dentro de su esfera de sensación y los equilibra.) También se explica el simbolismo de ciertos diagramas, incluyendo: La Cruz de los Cuatro Triángulos, el Círculo y el Punto, el símbolo de Malkuth, el Gran Arcano Hermético, la Visión de Nabucodonosor, V.I.T.R.I.O.L., y los Serafines en la Visión de Isaías.

La siguiente parte del ritual se conoce como el Rito del Pentagrama y los Cinco Caminos. Aquí el candidato intenta recorrer cinco caminos que conducen a niveles superiores del Árbol de la Vida (los caminos 21, 24, 25, 26 y 23).

El aspirante intenta el Camino de Kaph pero se le impide emprenderlo. Luego se recorre parcialmente el Camino de Nun y se revelan la carta del Tarot de la Muerte y un diagrama de Tifón.

El aspirante luego intenta el Camino de Mem pero se le impide aventurarse en él. Luego se recorre parcialmente el Camino de Ayin y se revelan la carta del Tarot del Diablo y un diagrama de Pan.

El candidato, llevando la Cruz de los Cuatro Elementos, avanza hacia el Velo por el equilibrado Camino de Samekh. Con la palabra Paroketh, el iniciado rasga el Velo y ofrece las porciones elementales de sí mismo sobre el altar blanco quemando una pequeña porción de los símbolos elementales en un pequeño caldero. Esto señala la disposición del aspirante a consagrar su vida al servicio de lo Divino.

---

141 La construcción de estos implementos se describe en nuestro libro Secrets of a Golden Dawn Temple.

También se quema el lema mágico del candidato. (Se empleará un nuevo lema después de este grado.)

Luego se presenta formalmente al aspirante la columna blanca y la banda del grado. Se revelan los Secretos del grado del Portal, junto con el Elemento corona nte del Espíritu y la Tabla Enochiana de la Unión. Se muestran dos formas de la Carta de la Templanza del Tarot (el Camino 25). Se enfatiza la importancia de lograr un equilibrio entre fuerzas opuestas. Se explican con más detalle ciertos símbolos, incluyendo el Lamen del Hierofante, la Bandera del Este y el Lamen del Adepto Principal. Finalmente, se liberan los poderes de los Elementos.

Cinco oficiales están situados en el Salón del Portal en forma de cruz, con el altar justo debajo de la "barra transversal" (la estación del Hegemón). Los oficiales del Orden Exterior que representan la Tierra y el Aire (Hiereus y Hegemón) forman el "mástil" de la cruz en el Oeste y en el centro del Salón, respectivamente. La estación del Adepto Principal está en la parte superior de este mástil en el Este (Tiphareth), lo que indica que dentro de la psique del candidato, el Espíritu debe estar firmemente arraigado en la Tierra, mientras que el Elemento reconciliador del Aire está siempre en el punto de equilibrio. El segundo Adepto, que representa el Elemento Fuego y la columna blanca, está situado en el Sur (Netzach), mientras que el tercer Adepto, que simboliza los poderes del Agua y la columna negra, está situado en el Norte (Hod). (Estos oficiales también están equilibrados por el Hegemón y el Elemento Aire en Yesod). Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos de estos oficiales no están situados según su respectivo Elemento. El Hiereus está situado en el Oeste (Malkuth), pero debe moverse al Norte cuando sea necesario para trabajar con el Elemento Tierra.Del mismo modo, el 3er Adepto está ubicado en el Norte (Hod), pero debe moverse al Oeste siempre que se requiera un trabajo con el Elemento Agua. Durante las partes clave del ritual, los oficiales elementales se desplazan para formar una cruz alrededor del altar, cada oficial en el lado del altar que corresponde al Elemento apropiado. Cuando el Jefe Adepto (Espíritu) se une a los otros cuatro, toma posición justo al Oeste del altar, situándose entre el altar y el 3er Adepto. De esta manera, formando la Cruz Griega de Cinco Cuadrados (o la Cruz de los Elementos).

Las Formas Divinas del Grado Portal

Como se mencionó en el Capítulo Dos, las diversas formas divinas "tradicionales" que existen en los grados superiores al de Neófito no están establecidas ni grabadas en piedra. Por lo tanto, las formas divinas que hemos elegido para representar los distintos Elementos en el grado Portal no son las únicas posibles que se pueden usar. Sin embargo, las formas divinas listadas a continuación corresponden con las Deidades Elementales que se insinuaron por primera vez en la Ceremonia Theoricus presentada en el Capítulo Tres.

SERAPIS: La forma divina del Hiereus y la deidad asociada con el Elemental Tierra. Serapis tiene el cuerpo de un hombre y la cabeza de un toro. La piel del dios es negra y lleva el disco solar y un uraeus entre sus cuernos en forma de media luna. Su túnica es blanca con bordes negros y su collar pectoral está rayado en rojo, amarillo y azul. Su nemyss es a rayas negras y blancas y sus brazaletes están rayados en negro y blanco. Porta ya sea el Cetro de la Misericordia y el Azote de la Severidad o el

espada del Hierofante. Serapis está sentado en un trono negro ornamentado con blanco, y se encuentra sobre un pavimento de cuadros negros y blancos.

NUET: La forma divina del Hegemón y la deidad asociada con el Elemento Aire. Nuet tiene la cabeza y el cuerpo de una mujer de piel dorada. Sobre su cabeza lleva los cuernos en forma de creciente y un disco solar coronado por un jarrón de Agua. En una mano sostiene un anj, y en la otra, ya sea una vara de Loto amarilla o la vara con cabeza de mitra del Hegemón. La diosa viste una túnica violeta adornada con estrellas amarillas. Su collar pectoral está formado por bandas negras, rojas y azules. Su nemyss es a rayas amarillas y violetas, y sus pulseras tienen bandas amarillas y violetas. Nuet está sentada en un trono amarillo adornado con violeta, y se encuentra sobre un pavimento de cuadros negros y blancos.

TEFNUT: La forma divina del 3er Adepto y la deidad asociada con el Elemental Agua. Tefnut tiene el cuerpo de una mujer y la cabeza de una leona. Sobre su cabeza lleva el disco solar rodeado por una serpiente. Su piel es azul y viste una túnica naranja. Su collar pectoral está rayado en amarillo, negro y rojo. La Diosa lleva un nemyss a rayas azul y naranja y sus brazaletes están rayados en azul y naranja. En una mano sostiene un anj, y en la otra, ya sea una varita de loto azul o la varita con cabeza de sal del 3er Adepto. Tefnut está sentada en un trono azul ornamentado en naranja, y se encuentra sobre un pavimento de cuadros negros y blancos. MAU: La forma divina del 2º Adepto y la deidad asociada con el Elemental Fuego. Mau tiene el cuerpo de un hombre y la cabeza de un gato macho. Sobre su cabeza lleva el disco solar rodeado por una serpiente. Su piel es roja y su túnica es verde. Su collar pectoral está rayado en azul, amarillo y negro. El dios lleva un nemyss rayado rojo y verde, y sus brazaletes están rayados en rojo y verde. En una mano sostiene un anj, y en la otra, ya sea una varita de loto roja o la varita con cabeza de azufre del 2º Adepto.Mau está sentado en un trono rojo ornamentado con verde, y se encuentra sobre un pavimento de cuadros negros y blancos.

OSIRIS: La forma divina del Adepto Principal y la deidad asociada con el Espíritu Elemental. Osiris tiene cabeza humana y lleva un nemyss a rayas blancas y amarillas, coronado por la corona blanca Stenu de las Regiones Superiores. Está envuelto en momia blanca excepto la cabeza y las manos. Su collar pectoral está formado por bandas blancas, rojas, azules, amarillas y negras. Sus brazaletes son de bandas amarillas y blancas. Osiris porta una Vara Djed blanca o un cetro con cabeza de pentagrama blanco del Adepto Principal. El dios se sienta sobre un Trono blanco ornamentado en amarillo, que se encuentra sobre un pavimento blanco.*

LA CEREMONIA DEL PORTAL

Preparación del templo: El aspirante deberá preparar el Salón de antemano de acuerdo con el diagrama del templo. El altar cúbico negro se coloca en el centro de la sala. Sobre él deben colocarse pétalos de rosa, varios palitos de incienso (preferiblemente palitos de incienso sólido, para que puedan romperse fácilmente), una copa de Agua y un plato de sal (en el Este, Sur, Oeste y Norte respectivamente) alrededor del símbolo de una Cruz griega de cinco cuadrados. Un gancho suspendido del techo por una cuerda debe estar posicionado sobre el centro del altar negro.

En la parte Este del Salón está el Velo de Paroketh 142, detrás del cual hay un altar blanco y dos pilares. Sobre el altar blanco deben colocarse la Tabla de la Unión, el Lamen del Hierofante, un brasero o pequeño caldero con carbón, fósforos, un pequeño pentáculo, una vela votiva blanca simple, un recipiente con incienso en polvo y un papel donde esté escrito el lema del aspirante. Las cuatro Tablas Elementales se colocan en sus respectivos cuartos.

La letra hebrea Samekh se muestra en una placa grande en el Este, colgada sobre el centro de Paroketh. También en el Este, pero en una posición más baja a la izquierda y derecha de Samekh, están las letras Mem, Ayin, Nun y Kaph. Tau está en el Oeste. La Bandera del Este está delante del Velo, mientras que la Bandera del Oeste se encuentra cerca de la estación del Hiereus.

Coloque los lamenes y los implementos de acuerdo con el diagrama del templo, en las posiciones de las formas oficiales. La estación del Adepto Principal está detrás del Velo, mientras que las estaciones del Segundo y Tercer Adepto están frente a Paroketh, a la derecha e izquierda respectivamente. El Hegemón está justo al Este del altar y el Hiereus está ubicado en el Oeste.

Como en los rituales anteriores, todas las velas elementales deben colocarse alrededor de la circunferencia de la sala, con una vela blanca en el Este. (Nota: Al comienzo de este ritual, todas las velas excepto la vela blanca del Espíritu deben estar apagadas.)

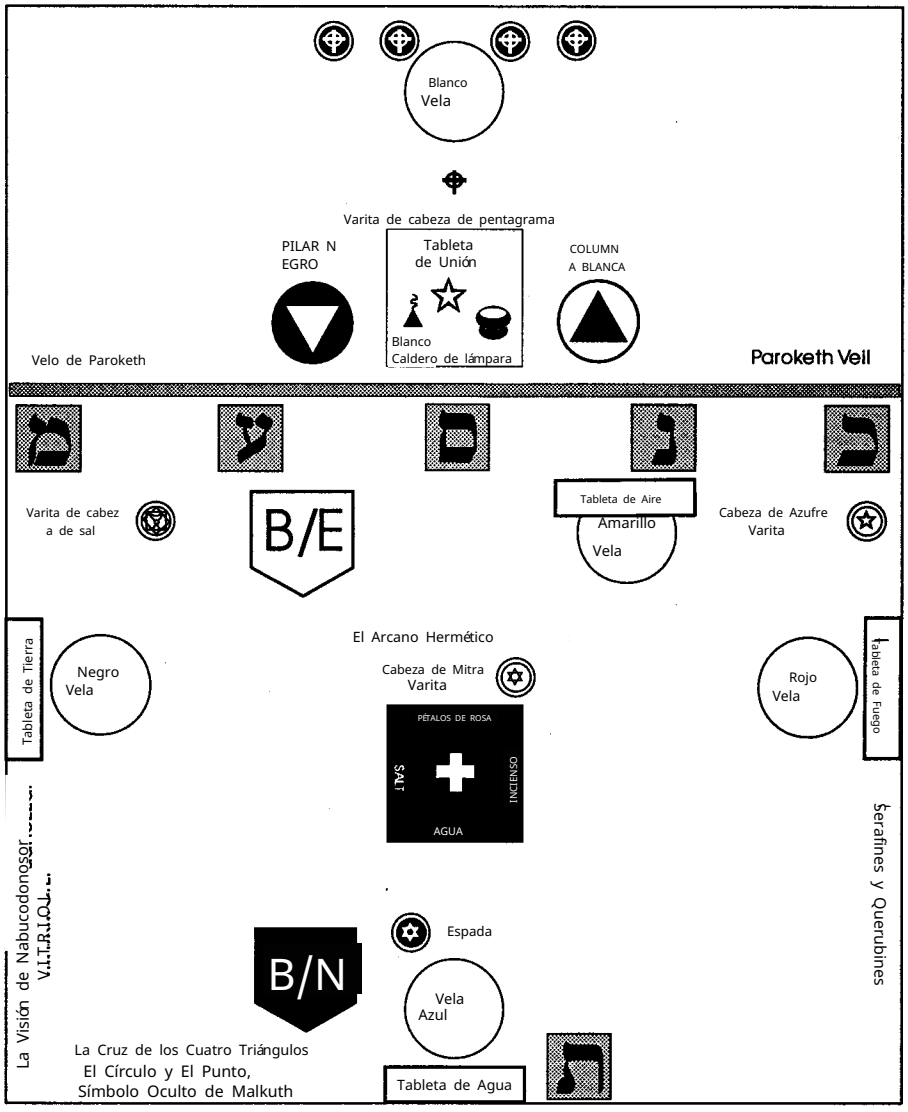
Tenga los siguientes diagramas a mano. En el Oeste: La Cruz de Malta, el Círculo y el Punto, y el símbolo de Malkuth. En el Este, cerca del trono del Hegemón: El Gran Arcano Hermético, las dos formas de la carta de la Templanza. En el Norte: La carta del Tarot del Diablo, Pan, la Visión de Nabucodonosor y el diagrama de Vitriolo. En el Sur: la carta de la Muerte, Tifón, y el Serafín y Querubín.

(Nota: Para una parte posterior del ritual, el aspirante necesitará el Lamen de Admisión del Hiereus y una banda blanca que se ajuste sobre el hombro derecho. Deje la banda blanca en la parte Este del Salón.)

Preparativos rituales: El aspirante debe ayunar durante un período de doce horas antes del ritual. Se requiere un baño ritual tras el cual el aspirante puede ponerse la túnica Tau negra, la faja trasera y las zapatillas rojas.

El aspirante debe meditar durante un cierto tiempo en el símbolo de la rueda del Espíritu en blanco. Luego debe dedicar un período de tiempo (20-30 minutos)

142 Véase Secretos de un Templo de la Aurora Dorada.



El Templo Portal para la Auto-Iniciación: Primera Configuración

en una habitación oscura o antecámara del templo sentado en meditación tranquila. No se requiere venda en los ojos. La Insignia de Admisión para el 29º Camino, la Cruz Griega de Cinco Cuadrados, debe llevarse colgada al cuello. Una pequeña vela blanca será la única fuente de luz en la habitación. Durante este tiempo, se debe mantener la oscuridad y el silencio. Tras este período, el aspirante podrá entrar al templo y comenzar el ritual.

Al entrar al templo, imagina que dejas tu cuerpo físico afuera como un centinela para guardar el templo, de modo que tu ser espiritual tenga la libertad de aceptar la iniciación.

PARTE 0: La Apertura

Entra al Templo con la Insignia de Admisión colgada al cuello. Saluda la Bandera del Este con los Signos de Neófito. Quita la cruz y colócala sobre el altar. Camina deosil hacia el Este. Con la espada del Hierofante realiza el LBRP.

Da un golpe con la empuñadura de la espada contra el suelo o el costado de la silla y di "HEKAS, HEKAS, ESTE BEBELOI!"

Deja la espada a un lado y ve al Oeste del templo, mirando hacia el Este. Arrodíllate e invoca la forma divina de Thmê como en la iniciación anterior. Vibra con fuerza:

> ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú, hija y ojo de RA! ¡Señora del Cielo, Reina de la Tierra y señora del Inframundo! Gran Señora de todos los dioses y diosas. ¡Tú cuyo nombre es MAAT! ¡Señora de la Verdad! ¡Diosa de la Justicia y el Orden! ¡Mediadora entre la Oscuridad y la Luz, el Caos y el Orden! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡Tú que juzgas el corazón de cada hombre y mujer en la Sala del Juicio ante Ousiri y la asamblea de los dioses. ¡Tú que eres el ojo y corazón del equilibrio! ¡THMÊ! ¡THMÊ! ¡THMÊ! Yo te invoco!

Visualiza la imagen familiar de la diosa Thmê ante ti, con cabeza humana y piel dorada amarilla. Sin embargo, esta vez ves a la diosa con un atuendo diferente. Por primera vez, ahora aparece ante ti en su forma avanzada, vistiendo un nemyss a rayas amarillas y violetas y una túnica de lino amarilla. Alrededor de su nemyss está atada una cinta violeta de la que sobresale una pluma blanca de Shu. Su collar pectoral está rayado en rojo, amarillo y azul. Su brazalete izquierdo es amarillo y rojo, mientras que el derecho es amarillo y azul. Lleva una Varita Fénix amarilla. Sobre su cabeza está el contorno blanco y brillante de la cruz y el triángulo, simbólicos de la corriente mágica externa de la Golden Dawn.

Lenta y con sentimiento, realiza la Cruz Cabalística, atrayendo la Luz desde el Kether del universo hacia el Kether en la corona de tu cabeza mientras

continúas con la Cruz Cabalística. Visualiza fuertemente la cruz de Luz que has formado en el c entro de tu cuerpo. Traza dentro de tu corazón las letras hebreas del nombre THMÊ en blanco resplandeciente. Proyecta un rayo blanco de pensamiento desde tu corazón hacia la imagen de Thmê que has creado ante ti. Observa cómo la figura cobra vida mientras tu rayo de pensamie nto la anima. Dirígete a la forma:

> ¡THMÊ! ¡Hermosa del Pluma de la Verdad! Te suplico que actúes en mi favor en esta mi búsqueda de la Luz Divina. Guíame, oh tú que no eres otro qu e mi propio Ser Superior. Ayúdame y acompáñame en el Portal ante el Velo de Paroketh. Soy un verdadero y voluntarioso Buscador de Luz y Conocimi ento. Actúa como mi supervisor y reconciliador mientras los Elementos de e ste Salón se equilibran dentro de mí. Guíame a través de los ritos del Penta grama y los Cinco Caminos. Habla por mí en medio de la asamblea de los dioses y los guardianes de este sagrado Salón. Mis intenciones son honesta s. Estoy listo para someterme a pruebas y desafíos. Estoy dispuesto a ser e xaminado por los dioses elementales. Deseo ser purificado y consagrado a l a Luz. Concede que mi corazón sea MAAT. Concede que mi Voluntad sea M AAT. ¡Misericordiosa THMÊ! ¡Permíteme ser juzgado justamente! Concede qu e este humilde aspirante ante ti no sea rechazado de esa resplandeciente L uz que reside en el Este. Permíteme recorrer los caminos que conducen al borde del Velo—¡y más allá! Otórgame una visión de los misterios que yacen más allá del telón de Paroketh. Permíteme regresar seguro a esa Columna Media de la que me he desviado en exploración.Concédeme la armonía y la guía del Quinto Elemento; la joya coronaria de la Vida. ¡Permíteme penetra r el Umbral en el camino del Entrante!

Thmê te habla en tu propia mente.

> La Luz brilla en la Oscuridad, pero la Oscuridad no la compren de. Esperando, esperé en YHVH, y él se inclinó hacia mí y escuc hó mi clamor. Y me sacó del pozo tumultuoso, del lodo de arcil la, y puso mis pies sobre una roca, dirigió mis pasos. Soy el re presentante de tu Ser Superior y Santo. Es solo a través de mi arbitraje que puedes siquiera acercarte al Telón del Santuario. En este Salón soy tu lengua, tu corazón y tu mente. No temas, porque te guiaré a través de la morada de los Elementos y los caminos de la tribulación, y te mantendré seguro. No temas, po rque te conduciré a través del Velo de Paroketh. Hablaré por ti en esta asamblea de los dioses ante los poderes de Eth y la co rriente de la Luz.

Visualiza a la diosa Thmê mientras separa el Velo de Paroketh para comunicarse en silencio con las energías del Este. El Velo se cierra detrás de ella. Ella habla en tu nombre con los guardianes divinos del Salón, aunque esta vez no puedes verlos ni escucharlos. Después de unos momentos, Thmê regresa y saluda con los Signos hacia el Oeste y dice en silencio:

Puedes proceder, oh aspirante; eres MAAT.

Thmê se dirige en sentido horario hacia el Oeste, donde traza la figura de la cruz y el triángulo con la Varita Fénix. Mientras lo hace, vibras el nombre copto de "OSIR-HAPI" (Sarapis) (Au-oo-sar-hap-hee). La oscura figura del dios toma forma ante ti. Él sostiene el Cayado y el Azote. Visualiza la figura con fuerza.

Thmê se dirige a la estación del Hegemón (Este del altar) y traza las figuras de la cruz y el triángulo. Mientras lo hace, vibra el nombre copto de "NUET" (Nau-oo-eh). La figura de la diosa del Cielo comienza a formarse. Ella sostiene una Varita Fénix amarilla.

Thmê se dirige a la estación del 3er Adepto en el Noreste y traza la figura de una cruz encerrada en un círculo (como el lamen del Hierofante). Mientras lo hace, vibra el nombre copto de "TEFNUT" (Tef-nau-oo-eh). La figura de la diosa con cabeza de leona vestida de azul y naranja comienza a formarse. Ella sostiene una Varita Loto azul.

Thmê se dirige a la estación del 2º Adepto en el Sureste y traza la figura de una cruz encerrada en un círculo. Mientras lo hace, vibra el nombre copto de "MAU" (Mau-00). La figura del dios con cabeza de gato vestido de rojo y verde comienza a formarse. Él sostiene una Varita Fénix roja.

Thmê se dirige detrás del Velo a la estación del Adepto Jefe y traza la figura de la cruz encerrada en un círculo. Mientras lo hace, vibra el nombre copto de "OSIRIS" (Ou-see-ree). La poderosa figura de Osiris se forma en el Este. Thmê regresa para situarse al Oeste del altar.

Aún en el Oeste, da el Signo de Proyección de un Neófito y permanece en la posi- ción del Signo. Visualiza una pequeña pero brillante Luz blanca que viene desde detrás del Velo. Permanece unos momentos frente a la Cortina y luego se retira. Cuando la Luz desaparece detrás del Velo, da el Signo de Silencio. Di:

> La Luz brilla en la Oscuridad, pero la Oscuridad no la comprende. Los Duques de Edom gobernaron en el Caos, Señores de la fuerza desequilibrada. Sin embargo, sobre el altar está el símbolo de las fuerzas equilibradas de los cuatro Elementos. Que sea desterrado el Poder de los Duques de Edom y que se establezca el Poder de la Cruz.

La Luz blanca vuelve a aparecer en el Este. Lentamente y deliberadamente, traza la figura de una cruz.

En Occidente, Thmê te conduce a la estación de Hiereus. La forma divina de Sarapis traza en el aire ante ti el símbolo de Malkuth y te entrega su instrumento. Al tomar la espada del Hiereus, asumes el cargo de Hiereus que la forma divina te ha conferido, y avanzas hacia el Este.

Con la espada, realiza el LBRP. (Durante la recitación final de la Cruz Qabalística, imagina que todas las formas divinas astrales en el Salón repiten las palabras contigo.)

Regresa al Oeste y mira hacia el Este. Haz el Signo de Zelator y da un golpe con la empuñadura de la espada. Sal del cargo de Hiereus y devuelve la forma oficial al dominio de Sarapis. Luego, Thmê te conduce a la estación de Hegemon. La forma divina de Nuet traza en el aire ante ti la figura de un hexagrama dentro de un círculo y te entrega su cetro. Al tomar la Varita del Hegemon, asumes el cargo de Hegemon que la diosa te ha conferido. Haz el Signo del Theoricus y da un golpe. Sal del cargo de Hegemon y devuelve la forma oficial al dominio de Nuet.

Thmê te lleva a la estación del 3er Adepto. La forma divina de Tefnut traza en el aire ante ti la figura de una copa dentro de un octagrama y te entrega su cetro. Al tomar la Varita del 3er Adepto, asumes el cargo que la diosa te ha conferido. Haz el Signo del Practicus y da un golpe. Sal del cargo del 3er Adepto y devuelve la forma oficial al dominio de Tefnut.

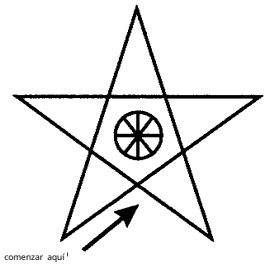
Thmê te lleva a la estación del 2° Adepto. La forma divina de Mau traza en el aire ante ti la figura de un triángulo dentro de un pentagrama y te entrega su cetro. Al tomar la Varita del 2° Adepto, asumes el cargo que el dios te ha conferido. Haz el Signo del Philosophus y da un golpe. Sal del cargo del 2° Adepto y devuelve la forma oficial al dominio de Mau. Regresa al Oeste del altar y di:

> La cruz sobre el altar es también una cruz de corrosión, corrupción, desintegración y muerte. Por lo tanto, cae en los caminos de la Muerte y el Diablo, a menos que en Hod, la Gloria triunfe sobre la materia y lo corruptible se revista de incorruptibilidad, alcanzando así la belleza de Tiphareth, o que en Netzach, la Muerte sea tragada por la Victoria y el Transformador se convierta en puro Oro Alquímico. "A menos que nazcáis de Agua y del Espíritu, no podéis entrar en el Reino de Dios."
>
> El símbolo místico adicional que recibí en el grado de Philosophus fue PHRATH, el cuarto río del Edén. TAU. RESH. PEH. A esto se puede agregar- -
>
> Kaph (golpe)
> Tau (golpe)
> Resh (golpe)
> Peh (golpe)
>
> La palabra completa es Paroketh, que es el Velo del Tabernáculo. (Haz la Señal del Rasgado o Apertura del Velo.)

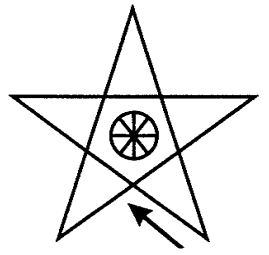
Desde detrás del Velo, escuchas un golpe seguido por la voz profunda del dios, Osiris, quien declara:

E	X	A	R	P
H	C	O	M	A
N	A	N	T	A
B	I	T	O	M

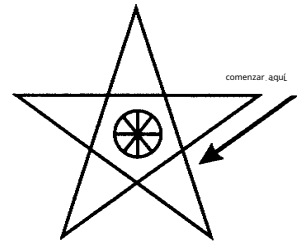
La Tabla de la Unión



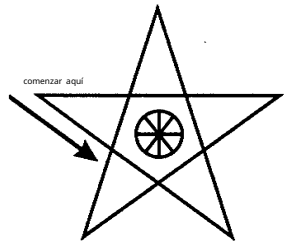
Invocando Espíritu Pasivo



Invocando Espíritu Activo



Espíritu de Destierro Pasivo



Espíritu de Destierro Activo

Los Pentagramas del Espíritu

En y por esa Palabra, permito que se abra el Portal de la Bóveda de l os Adeptos.

Corre las cortinas y visualiza fuertemente la forma divina de Osiris. El dios se levanta y traza en el Aire frente a ti el símbolo de la cruz circundada y te entrega su cetro. Toma la Varita del Jefe Adepto, la vela blanca y el pentáculo, mientras asumes el cargo que la forma divina te ha conferido. Gira para mirar hacia el Oeste y visualiza todas las formas divinas astrales en sus respectivas posiciones. Di:

Establezcamos el dominio del místico ETH sobre los cuatro Elementos.

Toma los pétalos de rosa y colócalos frente a la Tabla del Este. Imagina al oficial/for ma divina de Hegemón detrás de ti en el Signo de Theoricus. Da un golpe, luego tra za con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Dibuja el pentagrama invocador de l Espíritu Activo. Mientras lo haces, vibra "EXARP" (Ex-ar-pay). Traza el sigilo del Espíri tu en el centro e intona "EHEIEH" (Eh-heh-yay). Da el Signo de Rasgadura del Velo. L uego traza el pentagrama invocador del Aire. Mientras lo haces, vibra el nombre "OR O IBAH AOZPI" (Or-oh Ee-bah-hay Ah-oh-zohd-pee). Dibuja el sigilo de Acuario en el centro e intona "YHVH." Da el Signo de Theoricus. Enciende la vela amarilla con la ll ama de la vela blanca. Lleva los pétalos de rosa de vuelta al altar negro y colócalos en el brazo amarillo de la Cruz Griega. El oficial/forma divina de Hegemón permanec e al Este del altar mirando hacia el Oeste.

Toma los palitos de incienso y colócalos frente a la Tabla del Sur. Imagina al oficia l/forma divina astral del 2º Adepto detrás de ti en el Signo de Philosophus. Da un golpe, luego traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Activo. Mientras lo haces, vibra "BITOM" (Bay-ee-toh-em). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e intona "EHEIEH" (Eh-heh-yay). Da el Signo de Rasgadura del Velo. Luego traza el pentagrama invocador del Fuego. Mientras lo haces, vibra el nombre "OIP TEAA PEDOCE" (Oh-ee-pay Teh-ah-ah Pay-d oh-kay). Dibuja el sigilo de Leo en el centro e intona "ELOHIM." Da el Signo de Ph ilosophus. Enciende la vela roja con la llama de la vela blanca. Lleva los palitos de incienso de vuelta al altar negro y colócalos en el brazo rojo de la Cruz Griega. El oficial/forma divina del 2º Adepto permanece al Sur del altar mirando hacia el No rte.

Toma la Copa de Agua y colócala frente a la Tabla del Oeste. Imagina al oficial/for ma divina del 3º Adepto detrás de ti en el Signo de Practicus. Da un golpe, luego traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces, vibra "HCOMA" (Hay-coh-mah). Tra za el sigilo del Espíritu en el centro e intona "AGLA" (Ah-gah-lah). Da el Signo de Rasgadura del Velo. Luego traza el pentagrama invocador del Agua. Mientras lo ha ces, vibra el nombre "EMP ARSEL GAIOL" (Em-pay Ar-sell Gah-ee-ohl). Dibuja el sigi lo del Águila en el centro e intona "Aleph Lamed, AL." Da el Signo de Practicus. E nciende la vela azul con la llama de la vela blanca. Toma la

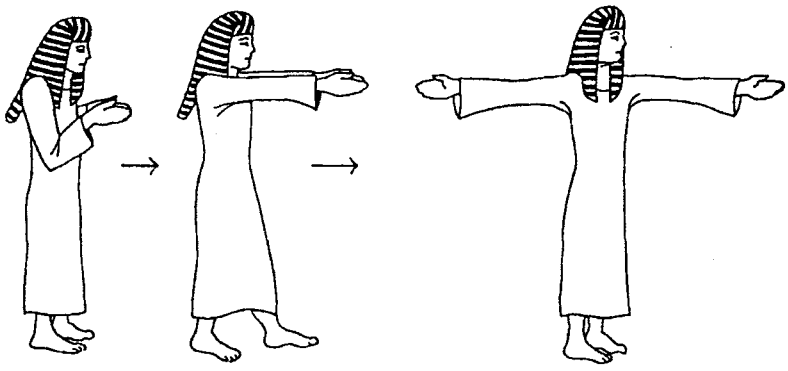
Copa y llévala de vuelta al altar negro, colócala en el brazo azul de la Cruz Griega. El oficial/forma divina del 3º Adepto permanece al lejano Oeste del altar mirando hacia el Este.

Toma la sal y colócala frente a la Tabla del Norte. Imagina al oficial/forma divina del Hiereus detrás de ti en el Signo de Zelator. Da un golpe, luego traza con la varita un gran círculo frente a la Tabla. Luego dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Pasivo. Mientras lo haces, vibra "NANTA" (Eh-nah-en-tah). Traza el sigilo del Espíritu en el centro e intona "AGLA" (Ah-gah-lah). Da el Signo de Rasgadura del Velo. Luego traza el pentagrama invocador de la Tierra. Mientras lo haces, vibra el nombre "EMOR DIAL HECTEGA" (Ee-mor Dee-ahl Heck-tay-gah). Dibuja el sigilo de Tauro en el centro e intona "ADONAI." Da el Signo de Zelator. Enciende la vela negra con la llama de la vela blanca. Lleva la sal de vuelta al altar negro y colócala en el brazo negro de la Cruz Griega. El oficial/forma divina del Hiereus permanece al Norte del altar mirando hacia el Sur.

Completa el círculo regresando al Este, luego ve al Oeste del altar mirando hacia el Este. Di "¡En el Gran Nombre YOD HEH VAV HEH!"

Da los Signos de Neófito hacia el altar. Luego da los Signos de Zelator, Theoricus, Practicus y Philosophus. Traza un círculo sobre la Cruz Griega seguido del pentagrama invocador del Espíritu Activo. Vibra, "EXARP" y "EHEIEH." Luego traza el pentagrama invocador del Espíritu Pasivo y vibra "HCOMA" y "AGLA." Traza nuevamente la figura del pentagrama invocador del Espíritu Pasivo y vibra "NANTA" y "AGLA." Finalmente dibuja el pentagrama invocador del Espíritu Activo e intona, "BITOM" y "EHEIEH." Da el Signo de la Rasgadura del Velo.

Realiza la Cruz Cabalística. Luego ve al Este del altar mirando hacia el Oeste. Coloca el pentáculo sobre la porción blanca central de la cruz. Sostén la varita y la vela blanca en alto y di:



El Desgarro del Velo

Que la Cruz de los cuatro Elementos se purifique verdaderamente y se plante en la Incorruptibilidad. Por lo tanto, en el nombre de YHVH y en el nombre oculto de Yeheshuah, añado el poder del pentagrama que constituye el glorificado Cuerpo de Osiris, la Señal del Microcosmos.

Después de una breve pausa, tome el pentáculo y cuélguelo en el gancho sobre la cruz. Regrese al Oeste del altar y levante la vela blanca y el cetro en alto y entonar la siguiente invocación enociana:

OL SONUF VAORSAGI GOHO IAD BALATA. ELEXARPEH. COMANANU. TABITOM. ZODAKARA, EKE ZODAKARE OD ZODAMERANU. ODO KIKLE QAA PIAPE PIAMOEL OD VEOAN."[143] *(Oh-ell son-oof vay-oh-ar-sah-gee go-ho ee-ah-dah bahl-tah. El-ex-ar-pay-hay. Coh-mah-nah-noo. Tah-bee-toh-em. Zohd-ah-kah-rah eh-kah zohd-ah-kah-ray oh-dah zohd-ah-mehr-ah-noo. Oh-doh kee-klay kah-ah pee-ah-pay pee-ah-moh-el oh-dah vay-oh-ah-noo.)*

Regrese a la estación del Adepto Jefe. Visualice a los 2º y 3º Adeptos de pie jun to a los pilares. También imagine al Hiereus y al Hegemón al Norte y Sur del al tar negro, mirando hacia el Este. Diga: "Adoremos al Señor y Rey de los Ejército s." Realice la Adoración al Señor del Universo.

Santo eres Tú, Señor del Universo. (Señal de Proyección)
Santo eres Tú, a Quien la Naturaleza no ha formado. (Señal de Proyección)
Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso. (Señal de Proyección)
Señor de la Luz y de la Oscuridad. (Señal de Silencio)

(Diga:) Por la Palabra Paroketh y en la Señal del Rasgamiento del Velo, declaro que el Portal de la Bóveda de los Adeptos ha sido abierto.

Da la batería de golpes con el cetro. " (4-1-1). Visualiza al oficial/dios-forma del 2º Adepto repitiendo la batería de golpes: 4–1. Visualiza al oficial/dios-forma del 3º Adepto repitiendo la batería de golpes: 4-1. Visualiza al oficial /dios-forma del Hiereus repitiendo la batería de golpes: 4-1. Visualiza al ofi cial/dios-forma del Hegemón repitiendo la batería de golpes: 4—1.

Circunvala el templo una vez, luego sal de la oficina del Jefe Adepto y devuelve el control de la forma oficial a Osiris. Reemplaza el cetro y la vela blanca. Cierra las c ortinas, ocultando a Osiris una vez más detrás del Velo. Sombrea todas las velas ele mentales con las cubiertas de vidrio y reemplaza los Elementos por sus respectivas formas oficiales/diosas astrales. La diosa Thmê entonces te guía hacia el Oeste del Templo, donde permanecerá durante gran parte del ritual. Lleva contigo la Cruz Gri ega.

143 Esto se traduce como "Yo reino sobre vosotros, dice el Dios de la Justicia. (Tres Nombres Angélicos.) Muéve te, por lo tanto, muévete y aparece. Abre los misterios de la creación: equilibrio, justicia y verdad."

PARTE 1: El Ritual de la Cruz y los Cuatro Elementos

Visualiza todas las formas oficiales/diosas astrales en sus respectivas estaciones. En este punto, el templo ha sido abierto bajo la guía de los Guardianes del Salón, con tu participación muy activa. Ya has hecho mucho para equilibrar los Elementos dentro de tu esfera de sensación bajo la guía del Espíritu. En este momento debes tomar unos momentos para restablecerte como candidato que busca la entrada a este Salón. Realiza la Cruz Cabalística para mantener un equilibrio psíquico de todos los Elementos dentro de tu aura. Restaura la persona del aspirante dentro de ti.

Coloca la Cruz Griega alrededor de tu cuello. Da la batería de golpes: 4-1. Párate en la parte occidental del Salón mirando hacia el Este. Las formas oficiales/diosas de Hiereus y Hegemón bloquean tu avance. Di:

> Este candidato busca la entrada. Juro que es verdad que yo (declara el lema mágico) he sido miembro del grado 4 = 7 de Philosophus durante siete meses, y he pasado el examen quíntuple prescrito para el estudio. Habiendo logrado esto, ahora soy elegible para acercarme al Portal de la Bóveda de los Adeptos.

La diosa Nuet te habla:

> El reino del Caos y de la antigua Noche, antes de que existieran los Eones,
> cundo no había ni Cielo ni Tierra, ni tampoco Mar,
> cuando no había nada, salvo la Forma no luminosa, informe y vacía.

El dios Sarapis te habla:

> De un lado a otro en las Profundidades, se mecían las espirales del Dragón con ocho
> Cabezas y once Cuernos. Once eran las maldiciones del Monte Ebal,
> once los Gobernantes de los Qlippoth, y a su cabeza estaban las Fuerzas
> Contendientes Duales.

Las dos formas divinas/oficiales bajan sus armas y retroceden. Ve en sentido horario hacia el Este del altar y di:

> Entonces exhaló THO-OTH desde el Abismo Inefable la Palabra.
> Entonces se presentó THO-OTH en el Signo del Entrante, en el Umbral del Salón del Tiempo cuando el Tiempo nació de lo Eterno. (Haz el Signo de Proyección y mantente en esa posición.) Así estuvo THO-OTH en el Poder de la Palabra,
> dando Luz, mientras los Eones no engendrados se desplegaban ante él. (Pausa y luego di:) Y ELOHIM dijo “Que haya Luz.”

Imagina una Luz brillante que viene desde detrás del Velo. Luego extiende la mano a través de la cortina y toma la vela blanca. Haz el Signo del Silencio. Visualiza la forma divina/oficial del 3er Adepto guiándote en sentido horario hacia el Oeste. Toma el Estandarte del Oeste. Di:

> Estoy dentro de este salón sagrado como quien ha recibido el título de Honorable Frater (Soror) Pharos Illuminans. Estoy en medio de esta compañía de dioses reunidos aquí para abrir el Portal de la Bóveda de los Adeptos que me admite al Segundo Grado y me lleva al Umbral Interior.
>
> Pero debido a la influencia aumentada que tal avance necesariamente confiere, y debido al poder incrementado para el bien o para el mal que seguirá si, con voluntad firme y aspiración, doy este paso en esencia así como en forma, es necesario que haga más compromisos que, como en el Grado Anterior, no contengan nada contrario a mis deberes civiles, morales o religiosos.

Escuchas la voz del dios Mau:

> ¿Estás dispuesto a asumir estos compromisos?
>
> (Respondes:) Estoy dispuesto a asumir estos compromisos.

Sosteniendo tanto la vela blanca como el Estandarte del Oeste en tu mano derecha, imagina tu mano izquierda colocada en la del oficial/forma divina del 3er Adepto, quien es el símbolo del pilar negro que rige los grados del Orden Exterior. Visualizando tu mano así, toca el emblema correspondiente de la faja negra de restricción sobre tu pecho. Eleva el estandarte y la vela en alto y di:

> Yo, Frater (Soror), _____ prometo nunca ostentar ni exhibir los secretos de esta ceremonia ante aquellos que no son verdaderos buscadores de la Luz. No rebajaré mi conocimiento místico de manera mundana.
>
> En segundo lugar, prometo solemnemente usar cualquier conocimiento práctico que pueda poseer ahora o en el futuro, únicamente para un fin bueno.
>
> En tercer lugar, prometo considerar todo el conocimiento que se me ha impartido como una confianza, entregada a mis manos no para mi beneficio egoísta, sino para el servicio de toda la humanidad, para que la antigua tradición de la iniciación se mantenga pura e intacta, y la Luz no se pierda para aquellos que la buscan en este camino.
>
> Por último, prometo solemnemente ejercer amor fraternal, caridad y paciencia hacia todos los verdaderos Buscadores de la Luz Divina.

Luego, al darte cuenta de la cruz que llevas al cuello, levanta el estandarte y la vela en tu mano derecha en alto y di:

Que los Poderes de los Elementos sean testigos de mis promesas.

Vuelve a colocar el estandarte, pero conserva la vela blanca. Visualiza al oficial/forma divina del 3er Adepto regresando a su estación. Di:

El símbolo del primer grado de Neófito es 0 = 0. Al primer 0 se le adjunta un círculo; al segundo, un cuadrado. La unión del círculo y el cuadrado tiene muchos significados, uno de los cuales debo realizar en mi propio ser, antes de poder avanzar más. Porque si en la esfera mística de la Verdad, el camino de la iniciación puede ser recorrido solo, en otra esfera tiene un aspecto triple. Parte que puede ser dada a la humanidad desde fuera—parte que puede ser alcanzada por la humanidad misma—y parte que solo puede venir de lo Divino. Hasta ahora en mis estudios se me ha dado enseñanza intelectual, y gané mis grados en pruebas de lo enseñado. Aquí debo probar que verdaderamente he alcanzado hasta aquí por mi propia fuerza, y después, podré progresar por el Alma Superior dentro de mí.

Nuevamente escuchas la voz de Mau mientras te habla.

Lleva alrededor de tu cuello el símbolo de la Cruz de los Cuatro Elementos, equilibrada e igualada. Establécelo firmemente en la esfera de tu propio ser y avanza con valor.

Los oficiales/dioses de las formas Hiereus y Hegemon bloquean tu avance como en el grado Zelator. Sarapis te exige los signos y palabras del 1 = 10:

Dame el Signo del grado Zelator. (Lo das.)

Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con el dios de cabeza de toro.

Dame la Gran Palabra del grado 1 = 10.

Lo das: "Adonai Ha Aretz."

Dame el Número Místico del grado 1 = 10.

Das: "55."

¿Cuál es la Contraseña formada por el Número Místico?

Respondes: "Nun-Heh."

¿Cuál es el Título Místico del grado 1 = 10?

Das: "Periclinus de Faustus."

¿Qué símbolo recibiste en ese grado?

Das: "Aretz."

El oficial astral/formas divinas retroceden y te permiten avanzar. Sarapis traza el símbolo de Malkuth en el aire frente a ti. Asumiendo el cargo de Hiereus que Sarapis te ha conferido, toma la espada del Hiereus y ve (con la vela blanca) a la Tabla de la Tierra. La forma divina de Sarapis se encuentra en el Norte en el Signo del Zelator. Traza con la espada la figura de una cruz sobre la bandeja de sal. Deja la espada en el Norte y circunvala lentamente el Salón una vez con la vela y la sal mientras vibras los nombres divinos de la Tierra:

Adonai ha-Aretz. Emor Dial Hectega. Uriel. Ic Zod Heh Hal.

Al regresar al Norte, traza con la espada el pentagrama invocador de la Tierra sobre la sal. Retira la cubierta de vidrio de la lámpara Elemental (Tierra) para revelar su luz. Coloca la bandeja de sal en el lado Norte del altar negro. Sal del cargo de Hiereus y devuelve la forma oficial al dominio de Sarapis.

La forma oficial/divina de Sarapis te lleva en sentido horario hacia el Oeste y señala a los diagramas allí. Observa el diagrama de la Cruz de Malta y di:

> La Cruz de Cuatro Triángulos llamada Cruz de Malta, es un símbolo de los cuatro Elementos en disposición equilibrada. Aquí se presenta con los colores de la escala del Rey, y también se asigna a las cuatro Sephiroth que rigen los grados de la Tierra Exterior a Malkuth, Aire a Yesod, Agua a Hod y Fuego a Netzach.
>
> Es, además, la cruz que encabeza la Varita del Praemonstrator, quien representa a la Sephirah Chesed, la cuarta Sephirah. Cuatro es también el número de Júpiter, cuyo camino une Chesed con Netzach. Por lo tanto, la cruz es un emblema adecuado para un Philosophus del grado 4 = 7.

Dirige tu atención al diagrama del Círculo y Punto. Di:

> En este diagrama están representados el círculo, el punto, la línea, la cruz, el cuadrado y el cubo. Porque el círculo es el Abismo, la nada, el AIN. El punto es Kether. Ahora, el punto no tiene dimensión, pero al moverse, traza la línea. Esto da la primera unidad-numérica—sin embargo, en ella existe una dualidad no manifiesta, pues dos puntos marcan sus extremos. El movimiento de la línea crea el plano o cuadrado. El movimiento del punto en ángulos respecto a su primera dirección e intersectándola crea la cruz. Así, el cuadrado y la cruz no son más que un símbolo, derivado del círculo y el punto.

Dirige tu atención al diagrama de Malkuth. Di:

> En este diagrama se muestra el símbolo oculto de Malkuth, la décima Sephirah. Está dividido en cuatro partes, correspondientes a la Cruz de Malta. Son Fuego de Tierra, Agua de Tierra, Aire de Tierra, Tierra de Tierra, como indica el símbolo. Corresponden a los cuatro grados del Primer Orden, que en cierto sentido, no abandonan Malkuth, siendo los grados de las cuatro Sephiroth más bajas de Malkuth en Assiah. Sobre ellos está superpuesto un hexagrama blanco dentro de un círculo. El seis y el cuatro suman diez, el número de Malkuth en el Árbol. El hexagrama es también el signo del Macrocosmos de Tiphareth, y de las seis Sephiroth superiores, por lo que aquí es blanco-Espíritu gobernando sobre la materia. Seis es un número perfecto, porque su todo equivale a la suma de sus partes.
>
> Seis son los puntos medios de los planos que delimitan un cubo, que deriva del cuadrado, y de la cruz, si el punto central se mueve hacia afuera.
>
> En estos números y figuras están ocultas muchas revelaciones. El número total de Malkuth es 496—que es nuevamente un número perfecto. Malkuth debe entonces ser igualado y perfeccionado por el seis que gobierna al cuatro—y el vínculo entre seis y cuatro es el número del pentagrama.

El oficial/forma divina de Hiereus se dirige al Este. El dios Mau te habla:

> Habiendo logrado la entrada en Malkuth, es necesario que pases por el Camino de Tau, el camino oscuro del plano astral. Ve por tanto, a la Tabla del Este.

Ve en sentido solar hacia el Este donde los oficiales/formas divinas astrales de Hiereus y Hegemon nuevamente bloquean tu acercamiento. La diosa Nuet exige de ti los signos y palabras 2 = 9:

> Dame la Señal del grado de Theoricus. (Tú la das.)
>
> Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con la diosa del cielo.

> Dame la Gran Palabra del grado 2 = 9.

Tú la das: "Shaddai El Chai."

> Dame el Número Místico del grado 2 = 9.

Tú lo das: "45."

> ¿Cuál es la Contraseña formada por el Número Místico?

Tú respondes: "Mem-Heh."

¿Cuál es el Título Místico del grado 2 = 9?

Das: "Poraios de Rejectis."

¿Qué símbolo recibiste en ese grado?

Lo entregas: "Ruach."

El oficial/formas divinas retroceden y te permiten avanzar. Nuet traza el símbolo del hexagrama dentro de un círculo en el aire frente a ti. Asumiendo el cargo de Hegemón que Nuet te ha conferido, toma la Vara del Hegemón y ve (con la vela blanca) a la Tabla del Aire. La forma divina de Nuet se encuentra en el Este en el Signo del Theoricus. Traza con la vara la figura de una cruz sobre los pétalos de rosa. Deja la vara en el Este y circunvala el Salón una vez lentamente con la vela y los pétalos de rosa mientras vibras los nombres divinos del Aire:

Shaddai El Chai. Rafael. Oro Ibah Aozpi. Bataivah.

Al regresar al Este, traza con la vara el pentagrama invocador del Aire sobre los pétalos de rosa. Retira la cubierta de vidrio de la lámpara Elemental (Aire) para revelar su luz. Coloca los pétalos de rosa en el lado Este del altar negro. Sal del cargo de Hegemón y devuelve la forma oficial al dominio de Nuet.

La forma divina de Nuet te lleva a su estación al Este del altar (en Yesod) donde dirige tu atención al diagrama del Gran Arcano Hermético. Observa el diagrama y di:

> Este símbolo representa el Gran Arcano Hermético. Los pies de la figura descansan sobre la Tierra y el Mar. En las manos se representan las naturalezas caliente y húmeda, simbolizadas por la antorcha y el cuerno de Agua. Estas se fortalecen aún más con los emblemas solares y ardientes del rey y el León, y los emblemas lunares y acuáticos de la Reina y el Delfín. Sobre toda la figura se elevan las alas de la naturaleza aérea, el Reconciliador entre el Fuego y el Agua. Este símbolo puede compararse con el Ángel descrito en el capítulo 10 del Apocalipsis de San Juan: "Y vi a otro ángel poderoso que descendía del cielo vestido de una nube; y un arco iris estaba sobre su cabeza, y sus pies eran como columnas de fuego, y puso su pie derecho sobre el mar y su pie izquierdo sobre la tierra, y clamó con voz fuerte como cuando ruge un león,144 y cuando clamó, siete truenos emitieron sus voces.145 El Dragón que sale de la cueva representa los fuegos volcánicos."

144 En la simbología de la Orden, esto se refiere a Teth; el León Verde y el Camino de Leo sobre Tiféret.

145 Los Siete Eones representados bajo el régimen de los Planetas.

La diosa del cielo te guía en sentido solar hacia Sarapis en el Norte. La forma divina de Nuet luego regresa al Sur. El dios de la Tierra dirige tu atención al diagrama de la Visión de Nabucodonosor en la parte Norte del Salón. Observando el diagrama dices:

> Esta es la Imagen de la Visión de Nabucodonosor, descrita en el segundo capítulo del Libro de Daniel: "Tú, oh Rey, viste y contemplaste una gran imagen. Esta Gran Imagen, cuyo resplandor era excelente, estaba delante de ti, y su forma era terrible. La cabeza de esta Imagen era de oro puro, su pecho y sus brazos de plata, su vientre y sus muslos de bronce, sus piernas de hierro y sus pies parte de hierro y parte de barro. Viste hasta que una piedra fue cortada sin manos, la cual golpeó la Imagen en sus pies, que eran parte de hierro y parte de barro, y los quebró en pedazos. Entonces el hierro, el barro, el bronce, la plata y el oro se quebraron juntos y se volvieron como la paja de los eras de verano; y el viento los llevó y no se encontró lugar para ellos; y la piedra que golpeó la Imagen se convirtió en una gran montaña y llenó toda la Tierra." Tú, oh Rey, eres un Rey de Reyes, porque el Dios en el cielo te ha dado (Realiza la Cruz Cabalística) a Ti, el Reino, el Poder y la Gloria!

El Dios Sarapis te habla:

> ¡Tú eres esta cabeza de Oro! ¡Tú eres esta cabeza de Oro! Tu cabeza representa en ti el dominio de lo Divino gobernando sobre el resto del cuerpo.

Continúas:

> La plata es el mundo del corazón, el latón es la pasión material, el hierro es el propósito firme, y los pies, parte de hierro y parte de barro, son la fuerza mezclada y la debilidad del hombre natural. Y la Piedra hecha sin manos es la Piedra eterna de los Sabios, que se convertirá en la Montaña de la Iniciación, por la cual toda la Tierra será llena del conocimiento de Dios.

Dirija su atención al diagrama del V.I.T.R.I.O.L. Diga:

> Esta tabla muestra la manera simbólica en que ciertos nombres han sido utilizados por nuestros antiguos hermanos. Las iniciales de esta frase forman la palabra latina VITRIOLUM o ácido sulfúrico. Además, las palabras VITRIOL, SULFUR y MERCURY constan cada una de siete letras que corresponden a los poderes alquímicos de los siete Planetas. Las iniciales de la siguiente frase en latín forman la palabra S.A.L.T. - sal; y además, las cuatro palabras de la frase corresponden a los cuatro Elementos, SUBTILIS - Aire, AQUA-

Agua, FUEGO-LUX y TIERRA-TERRA. Y las cuatro palabras producen veinte letras, es decir, el producto de cuatro, el número de los Elementos, multiplicado por cinco, el número del pentagrama.

Las palabras FIAT LUX, que significan "Que haya luz", constan de siete letras. Las letras de FIAT forman las iniciales de: FLATIS-Aire, AQUA-Agua, IGNUS-Fuego y TERRA-Tierra. Estos cuatro nombres nuevamente suman veinte letras como en el caso anterior. Y la palabra LUX se forma a partir de los ángulos de la cruz, L.V.X.

Sarapis te guía en sentido horario hacia el oficial/forma divina del Hegemón en el Sur. La diosa Nuet dirige tu atención al diagrama de los Serafines y los Querubines. Observa el diagrama y di:

Los Serafines en la Visión de Isaías 146 se describen como poseyendo seis alas: "Con dos cubrió su rostro, con dos cubrió sus pies, y con dos voló." Es decir, su síntesis se encuentra en el hexagrama y en la idea del Siete, dominando especialmente la región planetaria.

Pero los Querubines de Ezequiel tienen cada uno cuatro rostros: los del León, el Toro, el Hombre y el Águila, intercambiados entre sí por rotación, de ahí las formas simbólicas de las ruedas a su lado, en las cuales estaba el Espíritu; y con dos de las alas cubrían sus cuerpos y dos estaban extendidas hacia arriba una hacia la otra. Así, la síntesis de los Querubines se encuentra en la cruz giratoria, en el pentagrama y en la idea de un Espíritu que domina los cuatro Elementos.

Pero los Querubines de la visión de San Juan en el Apocalipsis son simples, tienen cabezas únicas, pero poseen seis alas y así unen los poderes de los siete con los cuatro. Y su grito es similar al de los Serafines de Isaías:—"Santo, Santo, Santo."

Los oficiales astrales/formas divinas de Hiereus y Hegemon regresan a sus puestos. Las figuras del 2º y 3º Adepto bloquean tu avance en el Suroeste. La diosa Tefnut te exige los 3 = 8 Signos y palabras:

Dame el Signo del grado de Practicus. (Tú lo das.)

Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con la diosa del Agua.

Dame la Gran Palabra del grado 3 = 8.

146 Isaías 6:2.

Tú la das: "Elohim Tzabaoth."

Dame el Número Místico del 3 = 8 grado.

Tú lo das: "36."

¿Cuál es la Contraseña formada por el Número Místico? pregunta Tefnut.

Respondes: "Eloah."

¿Cuál es el Título Místico del 3 = 8 grado?

Tú lo das: "Monocris de Astris."

¿Qué símbolo recibiste en ese grado?

Das: "Maim".

Los oficiales/formas divinas retroceden y te permiten avanzar. Tefnut traza el símbolo de una Copa dentro de un octágono en el aire frente a ti. Asumiendo el cargo de 3º Adepto que Tefnut te ha otorgado, toma la Varita del 3º Adepto y ve (con la vela blanca) a la Tabla del Agua. La forma divina de Tefnut se encuentra en el Oeste en el Signo del Practicus. Traza con la varita la figura de una cruz sobre la Copa de Agua. Deja la varita en el Oeste y circunvala el Salón una vez lentamente con la vela y la Copa mientras vibras los nombres divinos del Agua:

Elohim Tzabaoth. Gabriel. Emp Arsel Gaiol. Raagiosel.

Al regresar al Oeste, traza con la varita el pentagrama invocador de Agua sobre la Copa. Retira la cubierta de vidrio de la lámpara Elemental (Agua) para revelar su luz. Coloca la Copa en el lado Oeste del altar negro. Sal de la oficina del 3er Adepto y devuelve la forma oficial al dominio de Tefnut.

Las figuras de los 2º y 3º Adeptos bloquean tu avance en el Noroeste. El dios Mau te exige los 4 = 7 Signos y palabras:

Dame el Signo del grado de Philosophus. (Lo das.)

Dame el Agarre o Señal.

Intercambias el Agarre del Orden Exterior con el dios del Fuego.

Dame la Gran Palabra del grado 4 = 7.

La das: "YHVH Tzabaoth."

Dame el Número Místico del grado 4 = 7.

Lo das: "28."

¿Cuál es la Contraseña formada a partir del Número Místico? - pregunta Mau.

Respondes: "Kaph Cheth."

¿Cuál es el Título Místico del grado 4 = 7?

Se le da: "Pharos Illuminans".

¿Qué símbolos recibiste en ese grado?

Se le da: "Asch y Phrath".

Los oficiales/formas divinas retroceden y te permiten avanzar. Mau traza el símbolo de un triángulo dentro de un pentagrama en el aire frente a ti. Asumiendo el cargo de Segundo Adepto que Mau te ha conferido, toma la Varita del Segundo Adepto y ve (con la vela blanca) a la Tabla de Fuego. La forma divina de Mau está en el Sur en el Signo de Philosophus. Traza con la varita la figura de una cruz sobre los palitos de incienso. Deja la varita en el Sur y circunvala lentamente el Salón una vez con la vela y los palitos de incienso mientras vibras los nombres divinos del Fuego:

YHVH Tzabaoth. Michael. Oip Teaa Pedoce. Edelperna.

Al regresar al Sur, traza con la varita el pentagrama invocador de Fuego sobre los palitos de incienso. Retira la cubierta de vidrio de la lámpara Elemental (Fuego) para revelar su luz. Coloca los palitos de incienso en el lado Sur del altar negro. Sal del cargo de Segundo Adepto y devuelve la forma oficial al dominio de Mau. Ve al Oeste del altar, mirando hacia el Este.

Visualiza las cuatro formas oficiales/divinas astrales que rodean el altar por todos lados—frente a él: Sarapis en el Norte como Hiereus está en el Signo de Zelator, Nuet en el Este como Hegemon está en el Signo de Theoricus, detrás de ti en el Oeste, Tefnut como Tercer Adepto está en el Signo de Practicus, Mau en el Sur como Segundo Adepto está en el Signo de Philosophus.

Toma la cruz que llevas al cuello y colócala en el centro de los Elementos sobre el altar. Coloca la vela blanca en el centro de la cruz, debajo del pentáculo. Rodeado por las formas oficiales/divinas que están en los Signos del grado, haces el Signo del Entrante y permaneces en la posición durante el siguiente discurso:

Desde el centro hacia afuera, así se mueve el punto mientras traza la línea y la cruz. Equilibrados y equilibrados yacen aquí los cuatro Elementos del cuerpo de Osiris asesinado.

> Que la cruz corrosiva regrese sobre sí misma, de afuera hacia adentro, desde los cu atro cuartos hacia el centro, y se convierta por sacrificio y transmutación en una ofre nda aceptable, un cuerpo glorificado. (Da un golpe.)

La diosa Thmê aparece a tu lado y te habla:

> Has pasado la hora de la nube y de la noche. Has desensambla do, examinado y reensamblado los cuatro Elementos de tu Ser Interior. Ahora debes animar estas piezas del cuerpo de Osiris c on el poder vitalizador del Espíritu. Prepara este Salón para el R ito del Pentagrama y prepárate para avanzar a través del Velo y la guía interior de ETH.

Toma los cuatro Elementos del altar negro y colócalos en el altar blanco, pasándolos uno por uno a través del Velo. La diosa Thmê te conduce a la antesala donde pasas unos momentos ensayando la Respiración Cuádruple y meditando sobre los Elementos equilibrados de la Cruz Griega. Realiza la Cruz Cabalística para equilibrar nuevamente las energías elementales dentro de tu aura.

PARTE 2: El Rito del Pentagrama y los Cinco Caminos

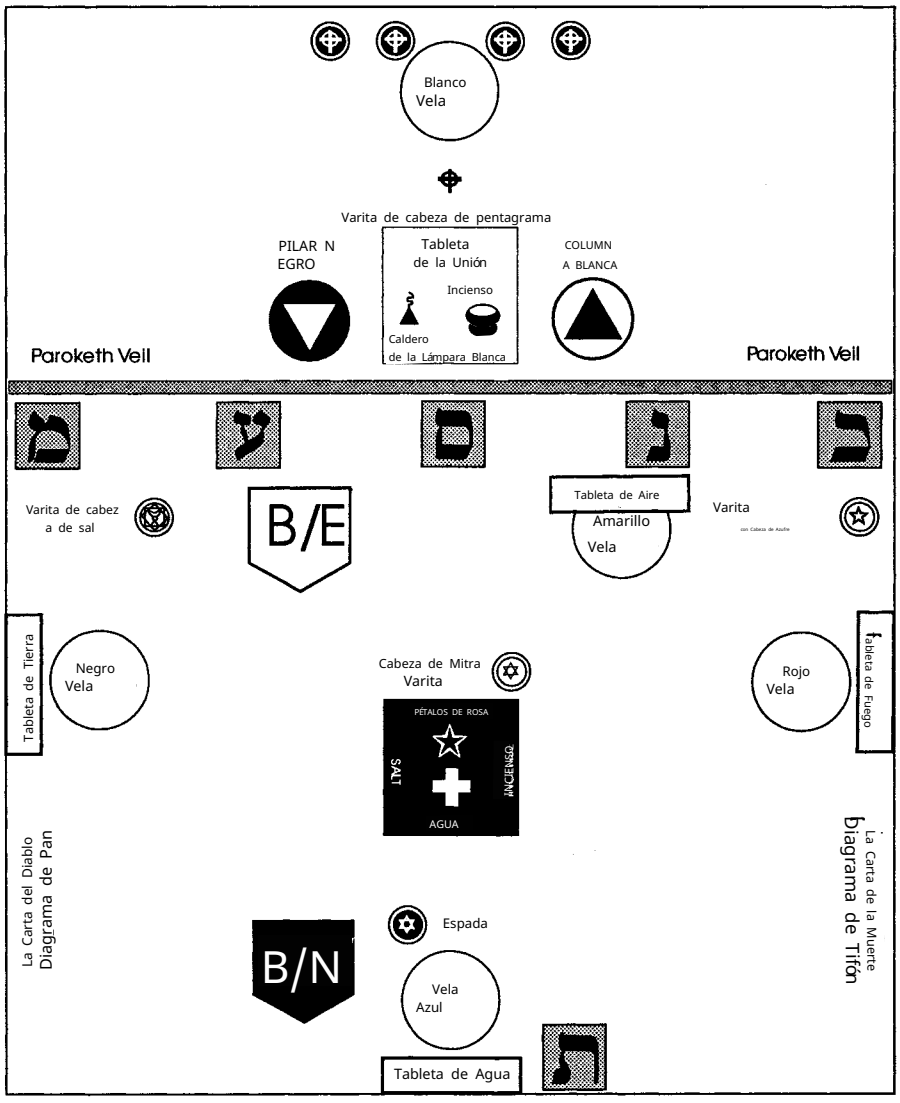
Pasa unos momentos adicionales en meditación relajada en la antesala. Toma la Placa de Admisión Hiereus Lamen. Cuando termines, párate justo fuera de la puerta del templo y da cuatro golpes, uno por cada Elemento. Visualiza brevemente a todos los oficiales/figuras divinas astrales en sus respectivas estaciones. Visualiza nuevamente una pequeña Luz brillante que atraviesa el Velo. La Luz se detiene un momento frente a Paroketh, luego traza la figura de un pentagrama y se retira.

Imagina a Thmê en la entrada frente a ti. La diosa hace un gesto para que entres. Das la batería de golpes (4-1) y luego realizas la Cruz Cabalística. La diosa Thmê la realiza contigo. Durante gran parte de la ceremonia permanecerá cerca de la entrada.

El oficial/figura divina de Hiereus te conduce hacia el Oeste y dirige tu atención al diagrama de Malkuth. Escuchas la voz de Sarapis mientras contemplas el diagrama:

> Aquí se ha establecido la Cruz Equilibrada, que es la gobernante sobre el Reino de la Materia. Este símbolo puede encontrarse incluso sobre las coronas de los Reyes de esta Tierra.

El dios señala el Portal Tau. Lo tomas y dices:



El Templo Portal para la Auto-Iniciación: Segunda Configuración

La letra Tau conduce desde el cuarto aéreo de Malkuth hacia Yesod. El aire está en la parte superior del símbolo, al igual que en el planeta Tierra, donde la atmósfera está más alejada del núcleo. Además, la letra Tau significa la cruz, el impacto del Espíritu sobre la materia.

El Lamen del Hiero es mi Insignia de Admisión, pues él es el gobernante en Malkuth, y el guardián contra el Inframundo. El Hiero es también Señor del Camino de Tau, el vínculo entre el Primer y Segundo Grado, y también entre el Exterior y el Interior.

Este Camino de Tau, oscuro y lleno de misterio, bajo la presidencia de Saturno y la Llave del Tarot del Universo conduce, como aprendí en el grado 2 = 9, a través del plano astral. Por lo tanto, en el ritual del 32º Camino pasé por las cuatro estaciones Querúbicas, como un presagio de los Ritos de la Cruz, la completa culminación de los grados Elementales que ahora he logrado.

Sarapis habla:

Habiendo atravesado el Camino de Tau, la oscuridad del plano astral y del pilar negro, mantente firme en Yesod, para que el pilar negro pueda convertirse en blanco.

Reemplaza el Portal de Tau en el Oeste. El oficial/forma divina del Hiero te conduce a la estación del Hegemón. Nuet dirige tu atención a los Portales en el Este. Di:

Ante mí en el Este, están los Cinco Portales de los Caminos 21, 24, 25, 26 y 23. Cinco dividirá el número de la letra de cada uno de ellos, así como dividirá sin residuo el de cada camino desde Yod, el 20, hasta Tau, el 32.

Los Cinco caminos aquí visibles están asignados a MEM-Agua; AYIN—Capri- cornio, un Signo Terrestre; SAMEKH-Sagitario, un Signo de Fuego; NUN— Escorpio, un Signo Acuático, pero en su aspecto más elevado también un Gobernante del Fuego; y Kaf-Júpiter, cuyo Planeta es afín al Espíritu, y gobierna especialmente la Aspiración. Así, tanto en número como en significado, estos Planetas conjuntamente representan el símbolo eterno del pentagrama.

Nuet habla:

Este símbolo del pentagrama debe ahora establecerse—por lo tanto, avanzando por el Camino Querúbico de Acuario, acércate al más alto en Netzach.

Avanza a la estación del 2º Adepto, ante los Portales de Kaf y Nun. El dios Mau te interroga:

¿Por qué te mantienes en la base del pilar blanco, siendo solo el Señor (Señora) del Primer Grado?

Respondes: "Busco el Camino de Kaph, el Camino de la Aspiración."

El oficial/forma divina de Hiereus da un golpe. Sarapis habla:

¡Cuidado! La temeridad no es valor, Señor(Señora) del Primer Grado. Recuerda la advertencia de la Torre alcanzada por un Rayo que fue revelada en el camino más alto que has explorado hasta ahora. Así como una casa construida sobre la arena no puede perdurar, sin la fuerza de Geburah, no se puede escalar la altura de Chesed. Quédate, por lo tanto, antes de que tus miembros sean quebrados en la rueda.

Mau habla:

El Portal de Kaph está cerrado, pero es bueno aspirar, aunque pueda ser una locura intentarlo. Este camino está gobernado por la Rueda de la Vida y la Muerte, y es difícil liberarse de esa Rueda.

Respondes: "Entonces déjame buscar el Camino de Nun."

Mau responde:

Está abierto para ti hasta el límite de tu fuerza.

Te conduce hacia el Oeste donde el oficial/forma divina del Hierofante bloquea tu avance.

Sarapis da un golpe y dice:

¡En el Poder de Tifón el Destructor, y la Muerte el Transformador, permaneced!

Mau habla:

Hasta aquí y no más lejos se permite penetrar en el Camino de Nun. Los misterios ahora pueden ser parcialmente revelados.

Él te conduce a la Llave del Tarot de la Muerte en el Sur. Observa el diagrama y di:

La 13ª Llave del Tarot representa la figura de un Esqueleto, sobre el cual aún permanecen algunas porciones de carne. En un campo está segando con la Guadaña de la Muerte la vegetación fresca que brota de cuerpos corruptos enterrados allí—fragmentos de los cuales—como manos, cabezas y pies aparecen sobre el suelo. Huesos también están esparcidos sobre la superficie. Una de las cabezas lleva una

corona real; otra es aparentemente la de una persona sin importancia, mostrando que la Muerte es el igualador de todas las condiciones. Las cinco extremidades, la cabeza, manos y pies, aluden a los poderes del número cinco, la letra Heh, el pentagrama—el Espíritu oculto de la Vida y los cuatro Elementos—el originador de toda forma viviente. El Signo de Escorpio alude especialmente al Agua estancada y fétida—esa propiedad de la naturaleza húmeda que inicia la putrefacción y la descomposición. El cambio eterno de la vida a la muerte a través de la muerte hacia la vida, está simbolizado por la hierba que brota y es alimentada por cadáveres putrefactos y corruptos; la hierba, a su vez, proporciona alimento a animales y al hombre, que nuevamente al morir, nutre la vida vegetal y hace crecer y perfeccionar la hierba viva. Esto se muestra además por la figura misma putrefacta y descomponiéndose mientras siega la hierba del campo. "En cuanto al hombre, sus días son como la hierba, como la flor del campo, así florece." La parte superior de la guadaña forma la Cruz Tau de la Vida, mostrando que lo que destruye también renueva.

El conjunto es una representación de la transmutación eterna de la vida de la naturaleza, que reforma todas las cosas en nuevas imágenes y similitudes. Este símbolo representa la acción corrosiva y destructiva del Fuego infernal en oposición al Celestial—el Dragón de las Aguas, el Tifón de los Egipcios, el Asesino de Osiris—que más tarde resurge en Horus. El Escorpión, Serpiente del Mal, delineado delante de la figura de la Muerte en la forma más antigua de la Llave, se refiere a la naturaleza mixta y transformadora, por lo tanto engañosa, de este emblema. Detrás de él, está el símbolo del Sin Nombre, que representa la Semilla y su germen, aún no diferenciado en Vida, por lo tanto incapaz de definición. El Escorpión es el emblema de la destrucción despiadada; la Serpiente es la naturaleza mixta y engañosa, sirviendo tanto para el bien como para el mal; el Águila es la Naturaleza Superior y Divina, aún por encontrarse aquí, el Águila Alquímica de la destilación, el Renovador de la vida. Como se dice:—"Tu juventud será renovada como la de las Águilas." Grande en verdad, y muchos son los misterios de esta terrible Llave.

Las figuras del 2º Adepto y el Hiero te dirigen la atención al diagrama de Tifón. Observando el diagrama dices:

Este dibujo representa la figura simbólica de Tifón, el Destructor. Los once círculos representan las once Sephirot Aversas. Él está sobre la Tierra y el Océano, su cabeza perdida en las nubes, una imagen colosal del mal y la destrucción. La frente denota la confusión de Fuerzas Elementales opuestas en las regiones superiores del Aire, y la confusión mental y locura en el hombre. Los ojos son las llamas devoradoras de la lujuria y la violencia—el aliento es tormenta, devastación y rabia, tanto en el universo que es el mundo mayor, como en el hombre que es el menor. Los brazos y las manos son los rápidos ejecutores de obras malvadas, los portadores de pestilencia y enfermedad. El corazón es

la malicia y la envidia en el hombre, el alimentador del mal en la atmósfera, que más tarde son nuevamente simbolizados por las numerosas y entrelazadas serpientes.

El 24º Camino del Sepher Yetzirah al que se refiere la Llave del Tarot de la Muerte es la Inteligencia Imaginativa, y se llama así porque da forma a todas las similitudes que se crean de manera similar a sus armoniosas elegancias. Porque la forma exterior siempre sigue la ley oculta, así del caos se produce la armonía, tal como una hermosa flor se produce de la materia en descomposición.

Mau habla:

Regresa ahora a Yesod, porque aquí no se puede decir más.

Ve en sentido horario a la estación de Hegemón donde la forma divina de Nuet te enfrenta y dice:

Acércate ahora a la estación de Hod por el Camino de Resh, el Sol.

Avanza a la estación del 3er Adepto, ante los Portales de Mem y Ayin. La diosa Tefnut te habla:

Ya el fajo del pilar negro está sobre ti—ya has
pasado el oscuro Camino de Tau. ¿Qué más buscas de mí,
Señor(Señora) del 1er Grado?

Respondes, "Busco el Camino de Mem, el Camino del Sacrificio."

El oficial/forma divina de Hiereus da un golpe. Sarapis habla:

Ten cuidado, oh, vanidoso. Sansón derribó los dos pilares
y pereció. Teniendo solo un pilar, ¿puedes soportar el poder de
Geburah, puedes alcanzar la fuerza sin la Vida de Tiphareth?

Tefnut habla:

El Portal de Mem está cerrado. Sin embargo, es bueno estar dispuesto al Sacrificio mismo, aunque aún no estés completamente preparado. Porque en el Camino de Mem gobierna el Colgado, el poder de las Grandes Aguas. ¿Pueden tus lágrimas prevalecer contra la Marea del Mar, tu fuerza contra las olas de la tormenta, tu amor contra las penas de todo el mundo?

Respondes: "Entonces déjame buscar el Camino de Ayin."

Tefnut responde:

Está abierto para ti hasta el límite de tu fuerza.

Ella te guía en sentido solar hacia el Norte, donde el oficial/forma divina del Hierofante bloquea tu avance. Sarapis da un golpe y dice:

¡Por el Poder de Pan y la Cabra de Mendes, detente!

Tefnut habla:

Hasta aquí y no más lejos se te permite penetrar en el Camino de Ayin. Los misterios ahora pueden ser parcialmente revelados.

Ella te conduce a la Llave del Tarot del Diablo en el Norte. Observa el diagrama y di:

La 15ª Llave del Tarot representa a un Demonio con cabeza de cabra, parecido a un sátiro, cuyas piernas son peludas—sus pies y garras, de pie sobre un altar cúbico. Tiene pesadas alas parecidas a las de un murciélago. En su mano izquierda, que apunta hacia abajo, sostiene una antorcha encendida, y en la derecha, que está elevada, un cuerno de Agua. La mano izquierda apunta hacia abajo para mostrar que es la llama infernal y ardiente, no la celestial y vivificante, la que se enciende en su antorcha—tal como cuando el Sol está en Capricornio, al que corresponde esta Llave, signo frío y terrestre, la luz solar está en su punto más débil y las naturalezas de frío y humedad triunfan sobre el calor y la sequedad. El altar cúbico representa el universo—a la derecha y a la izquierda, atados a él por una cuerda unida a un círculo que simboliza el centro de la Tierra, hay dos demonios más pequeños, uno masculino y otro femenino. Sostienen una cuerda en sus manos. La figura completa muestra los poderes generativos groseros de la naturaleza en el plano material, y es análoga a Pan de los griegos y a la Cabra egipcia de Mendes (el símbolo de Khem).En ciertos aspectos, esta Llave representa las fuerzas brutales de la naturaleza, que para el hombre incrédulo solo oscurecen y no reflejan el Rostro luminoso de Dios. También alude a los poderes sexuales de la generación natural. Por lo tanto, esta Llave equilibra adecuadamente el símbolo de la Muerte en el otro lado del Árbol de la Vida. De los demonios más pequeños, uno apunta hacia abajo y otro hacia arriba, correspondiendo a las posiciones de las manos de la figura central. Bajo sus pies hay pentagramas sobre los que pisa (de donde proviene su título de pie del Mago) y su cabeza está cubierta con el pentagrama invertido y malvado. Así como sus manos llevan la antorcha y el cuerno—los símbolos de Fuego y Agua—su forma une la Tierra en su aspecto peludo y bestial, y el Aire en sus alas de murciélago. Así representa las fuerzas elementales groseras y materializadas de la naturaleza; y todo sería un símbolo maligno, si no fuera por el pentagrama de Luz sobre su cabeza que regula y guía sus movimientos. Él es el renovador eterno de todas las formas cambiantes de la Creación conforme a la Ley del Todopoderoso (Bendito sea Él), ley que está simbolizada por el con-

pentagrama controlador de Luz que domina todo. Esta Clave es un emblema de tremendo poder; muchos y universales son sus misterios.

El dios Sarapis dirige tu atención al diagrama de Pan. Observa el diagrama y di:

Este dibujo representa la figura simbólica de Pan, el dios griego de la Naturaleza. Está de pie sobre el cubo del universo, sosteniendo en su mano derecha el bastón pastoral de la autoridad rural, y en su mano izquierda la flauta de siete cañas simbólica de la armonía de las esferas planetarias. Los nueve círculos representan las Sephiroth con excepción de Kether, exactamente aquellas que están incluidas en el símbolo del Árbol de la Vida. El rostro rojizo es el calor de la Tierra—los cuernos son los rayos—el cuerpo contiene los Elementos y el cubo es la base firme. Observa que la parte superior de la figura es humana, volviéndose más bestial a medida que se acerca a la Tierra.

El 26º Camino del Sepher Yetzirah, al que se refiere la Clave del Tarot del Diablo, se llama la Inteligencia Renovadora, porque, por medio de él, Dios el Santo renueva todas las formas cambiantes que se renuevan con la creación del mundo.

Tefnut habla:

Regresa nuevamente a Yesod, porque aquí no se puede decir más.

Ve al Oeste del altar mirando hacia el Este. Visualiza a los oficiales/formas divinas de los 2º y 3º Adeptos en sus puestos, a la derecha e izquierda del Velo. El oficial/forma divina de Hegemón está a tu lado derecho, mientras que el Hiero está a tu izquierda.

Sarapis te habla:

En custodia y no en enemistad, he impedido tu aventura, oh Philosophus. Ahora sea revelado cómo en el Lamen del Hiero está oculta la Clave que buscas.

Observe la placa de admisión y diga:

El triángulo dentro del círculo es el símbolo supremo de la Santísima Trinidad, y de las primeras tres Sephiroth, y de Binah, en la cual está la esfera de Saturno, Gobernante del Camino Tau. Por lo tanto, es llevado por el Hiereus, y cuando entré en el Salón de los Neófitos en el grado 0 = 0, contemplé la espada que bloqueaba y el símbolo que supera la barrera.

El lamen en su atribución más especial al Hiereus, tiene los siguientes significados. En el círculo están las cuatro Sephiroth de Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod. Las primeras tres marcan los ángulos del triángulo inscrito en su interior,

mientras que los lados son los Caminos Nun, Ayin y Peh, respectivamente. En el centro está marcada la letra Samekh indicando el 25º Camino.

Mientras la rueda gira, el eje permanece inmóvil. Siempre buscaré el centro, mirando desde fuera hacia dentro. Esta es la Clave de mi camino.

Nuet dirige tu atención a los Portales en el Este y dice:

Cinco caminos están ante ti—cuatro has intentado y cada uno estaba protegido por un símbolo siniestro y temible.

(Di:) En el grado ☲ 10 se reveló que sobre Malkuth estaban los Caminos Qoph, Shin, Tau, -Qesheth, el Arco de la promesa. Del Arco multicolor, se libera en Yesod, la Flecha de Sagitario—Samekh, elevándose hacia arriba para abrir el Velo hacia el Sol en Tiphareth. Así es un símbolo adecuado para la esperanza y la aspiración, pues en el Signo Sagitario, Júpiter, Gobernante de Kaph, es el Señor. Por lo tanto, sólo por este camino recto y estrecho es posible avanzar entre los peligros que me han amenazado.

Tefnut habla:

Pero Sagitario, el Arquero, es un Signo bicorporado—el Centauro, el Hombre y el Caballo combinados. Recuerda lo que se dijo en el grado 3 = 8 de Practicus.

Continúas:

"También está la visión del Corcel de Fuego que destella Luz, o también un niño llevado en alto sobre los hombros del Corcel Celestial, ígneo o vestido de oro, o desnudo y disparando del arco, flechas de Luz, y de pie sobre los hombros de un caballo. Pero, si tu meditación se prolonga, unirás todos estos símbolos en la forma de un león."

Porque así ascenderé por el Camino de Sagitario, a través de la Sexta Sephirah hacia el Camino de Teth, que corresponde a Leo, el León—el camino reconciliador entre Misericordia y Severidad, Jesed y Geburah, bajo cuyo centro cuelga el glorioso Sol de Tiféret. Por lo tanto, por el camino recto y estrecho de Sagitario avanzaré, como la flecha desde el centro de Qesheth, el Arco. Y así como este Signo de Sagitario yace entre el Signo de Escorpio-Muerte y Capricornio el diablo, así Jesús tuvo que pasar por el Desierto, tentado por Satanás.

Pausa y luego observa los símbolos sobre el altar y di:

Ante mí, sobre el altar, yacen los cuatro Elementos de mi cuerpo purificado, y sobre ellos está el símbolo del pentagrama, mientras que debajo, en el centro, está

el Espíritu dentro de ellos. Estoy dispuesto en servicio y sacrificio a ofrecer los Elem entos purificados de mi cuerpo.

Vuelve a atar la Cruz Griega alrededor de tu cuello y toma la vela blanca en tu mano d erecha. Extiende la luz sobre los cuatro Elementos y haz una pausa para un momento d e meditación, oración o dedicación personal.

Ve al Este del altar. Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas haciendo lo mismo. (Mau como 2° Adepto está a tu derecha, Tefnut como 3° está a tu izquierda. Nuet como He gemón está detrás de Mau. Sarapis como Hiero está detrás de Tefnut.)

Mau habla:

Honorable Philosophus, ¿cuál fue el símbolo adicional que se te dio e n el 4 = 7?

(Respondes:) "Phrath. Oh Guardián Oculto del Portal de la Bóveda, aquí está uno que viene e n la Palabra Phrath."

Osiris te habla desde detrás del Velo:

Si deseas rasgar el Velo, entonces completa la Palabra.

Di: "Completaré la Palabra."

Osiris pregunta:

¿Qué sabes de la Palabra?

Respondes:

TAU—la letra de Saturno, que rige el camino de Malkuth a Yesod, vinculada a la Tierra. RESH—la letra del Sol, del camino que une Yesod con Hod, y también es la letra vinculada con el dominio del Aire, ya que el Sol gobierna el Aire en Tiphareth. PEH—la letra de Marte, del camino que une Hod con Netzach, que también es una letra vinculada al Agua, ya que Marte gobierna el Agua, y al Fuego, como Marte gobierna el Fuego en Geburah.

Marte en Peh, une la base del pilar negro con la base del pilar blanco, y el opuesto de Marte es Júpiter—porque Júpiter es Señor del Fuego, pero en Che sed gobierna el Agua, equilibrando a Marte en Geburah. La letra de Júpiter e s Kaph, que une Netzach con Chesed; y Kaph continúa el camino Peh hacia Chesed, y es el camino más alto ahora visible para mí. Es el camino de la as piración y su planeta Júpiter también rige en Sagitario.

Mau habla:

Toma la Luz del Más Alto como Guía y completa la palabra.

Di las siguientes palabras y realiza los gestos apropiados:

"Peh" (Golpea y da el Signo de Agua.)
"Resh" (Golpea y da el Signo de Aire.)
"Kaph" (Golpea y da el Signo de Fuego.)
"Tau" (Golpea y da el Signo de Tierra.)
"Paroketh" (Realice la Cruz Cabalística, vibrando las palabras.)

(Diga:) En la palabra Paroketh, en el Poder de la cruz y el pentagrama, reclamo contemplar el Portal de la Bóveda de los Adeptos. Es la Palabra del Velo, el Velo del Tabernáculo, del templo, ante el Santo de los Santos, el Velo que fue rasgado. Es el Velo de los cuatro Elementos del Cuerpo del Hombre, que fue ofrecido en la cruz para el servicio del Hombre.

Osiris habla:

En la palabra Phrath, en el Espíritu de servicio y sacrificio acérquese.

Mau habla:

Dé la Señal del Rasgamiento del Velo, y así de pie, usted forma la Cruz Tau.

Usted da la Señal, abriendo físicamente el Velo al hacerlo. Revelado ante usted el dios Osiris también está de pie en la Señal de Tau con cetro y lámpara blanca. Pausa en esta posición por unos momentos de meditación. Luego encienda el carbón en el caldero. Cuando esté listo diga:

Libre y con pleno propósito y con entendimiento me ofrezco sobre el altar del Espíritu.

En la letra TAU.

Espolvoree un poco de sal en el caldero y dé la Señal de la Tierra.

En la letra HEH.

Espolvoree un poco de incienso en polvo en el caldero y trace sobre él el pentagrama i nvocador de la Tierra.

En la letra RESH.

Espolvorea algunos pétalos de rosa en el caldero y haz el Signo del Aire.

En la letra VAV.

Espolvorea un poco de incienso en polvo en el caldero y traza sobre él el pentagrama invocador del Aire.

En la letra PEH.

Espolvorea un poco de Agua en el caldero y haz el Signo del Agua.

En la letra HEH.

Espolvorea un poco de incienso en polvo en el caldero y traza sobre él el pentagrama invocador del Agua.

En la letra KAPH.

Rompe algunos trozos de los palitos de incienso y colócalos en el caldero. Haz el Signo del Fuego.

En la letra YOD.

Espolvorea un poco de incienso en polvo en el caldero y traza sobre él el pentagrama invocador de Fuego.

En la letra SHIN.

Coloca el papel (sobre el cual está escrito tu lema) dentro del caldero.

Imagina al dios Osiris trazando ante ti el símbolo de la cruz circundada. Toma la Varita del Adepto Jefe y traza los pentagramas invocadores de Espíritu Activo y Pasivo sobre el caldero. Visualiza a Osiris haciendo lo mismo. Toca la cabeza de la varita contra tu pecho y di:

Que esta ofrenda sea como la ofrenda de Abel, que ascendió a Dios.

Devuelve el cargo de Adepto Jefe a la forma divina de Osiris y aparta la varita con cabeza de pentagrama.

Osiris te habla:

Extiende tu mano para tocar el pilar negro, (hecho) el pilar del PRIMER GRADO, en el cual todo aún estaba en la oscuridad del Camino Tau. Este fue un período de restricción y de tanteo, como lo mostraba la faja negra, el Signo del Primer Grado. Entre sus símbolos estaban

la cruz, sobre la cual medita, para que los misterios del crecimiento y cambio puedan ser revelados.

Extiende ahora tu mano para tocar el pilar blanco, (hecho) el pilar del SEGUNDO GRADO, en el cual está el Fuego del Camino Samekh. Su símbolo es la faja blanca. De pie así, estás en el punto de equilibrio, maestro de ambos, Señor(Señora) del Segundo Grado, Señor(Señora) de los Caminos del Portal de la Bóveda de los Adeptos— por lo tanto, en reconocimiento a tu logro, te confiero la faja blanca de prueba.

En este momento, póngase la faja blanca y diga:

De pie así en el Camino de Samekh, estoy en el punto de equilibrio, Maestro de ambos pilares, Señor(Señora) del Segundo Grado, Señor(Señora) de los Caminos del Portal de la Bóveda de los Adeptos.

Osiris continúa:

El agarre de este Grado es el Agarreo del Primer Orden, pero dado con la mano izquierda, y representa la Sephirah Chesed, y el pilar blanco.

Visualízate intercambiando el agarre con la forma divina. La forma divina da el Signo del Rasgado del Velo y dice:

El Signo de la Apertura o Rasgado del Velo simboliza el desgarrami ento de un cortina. El Signo de respuesta, el Cierre del Velo, es un a inversión completa del primero.

Él demuestra el Signo. Tú también das el Signo. Osiris continúa:

La Contraseña es PAROKETH, que es el Velo del Tabernáculo, y se intercambia por letras.

Repites esto:

La Contraseña es PAROKETH, que es el Velo del Tabernáculo, y se intercambia por letras: PEH. RESH. KAPH. TAU.

La forma divina continúa:

Además, te doy la Palabra ETH que corona la Pirámide de los Cuatro Elementos en el grado 4 = 7, y es un símbolo del Espíritu que convierte la cruz en el pentagrama. Por lo tanto, sobre el altar blanco está esta Tabla que se llama la Tabla de la Unión, y une las cuatro Tablas en una bajo la presidencia del Espíritu.

(Di:) Desde este día en adelante me esforzaré siempre por ser digno del eterno ETH, la corona de la pirámide y el transmutador de la cruz en el pentagrama. El Elemento Espíritu estará dentro de mí como una fuerza aseguradora, como la de la Tabla de la Unión, uniendo los cuatro Elementos en Uno bajo el gobierno del Espíritu.

Hasta ahora, por obra del intelecto y con la ayuda de los ritos sagrados he llega do. Ahora debo trabajar para establecer el pentagrama dentro de mí. Que sea el pentagrama del Bien, erguido y equilibrado, no el pentagrama malvado y invertid o del Cabrito de Mendes. Me esforzaré por hacerme verdaderamente un Microcos mos que refleje el Macrocosmos cuyo hexagrama simbólico de Tiféret preside sobr e mí.

Osiris habla:

Este Grado está en cierto sentido atribuido a YESOD, base del camino de la prueba, Sagitario.

(Di:) En YESOD está la esfera de la Luna, que en su plenitud refleja el Sol de Tiféret. El número dado a la Luna en el grado 2 = 9 es nueve, pero en un sentido más esotérico el número de la Luna es Cinco, el número del pentagrama y del Microcosmos.

Si es necesario, haz una pausa para la reflexión o meditación. Luego toma los Elementos y colócalos frente a sus respectivas Tablas. Coloca la vela blanca y la Tabla de la Unión sobre el altar negro. También coloca las dos formas de la Llave de la Templanza sobre el altar. Lu ego ve al Oeste del altar mirando hacia el Este. Visualiza a los cuatro oficiales/divinidades el ementales rodeando el altar negro formando una cruz como antes.

Cuando estés listo, observa las Llaves del Tarot frente a ti y di:

Este dibujo representa la forma más antigua de la 14ª Llave del Tarot, para la cual pronto se sustituyó la forma posterior y más usual, ya que representaba mejor el simbolismo natural del Camino de Sagitario. La figura anterior se consideraba no tanto una representación de este camino solo, sino la síntesis de éste y los otros combinados. Por lo tanto, la figura posterior está mejor adaptada al significado más restringido.

La forma más antigua muestra una figura femenina coronada con la corona de cinco rayos, simbolizando los cinco Principios de la Naturaleza, el Espíritu oculto y los cuatro Elementos Tierra, Aire, Agua y Fuego. Alrededor de su cabeza hay un halo de Luz. En su pecho está el Sol de Tiféret. La corona de cinco rayos alude además a las Cinco Sephirot Kéter, Jojmá, Biná, Jesed y Geburá. Encadenados a su cintura hay un León y un Águila, entre los cuales hay un gran caldero del que salen vapor y humo. El León representa el

Fuego en Netzach—la Sangre del León; y el Águila representa el Agua en Hod, el Gluten del Águila—cuyo reencuentro se realiza por el Aire en Yesod, uniéndose con el Agua volatilizada que surge del caldero mediante la influencia del Fuego debajo de él. Las cadenas que unen al León y al Águila a su cintura son simbólicas de los Caminos de Escorpio y Capricornio, como lo muestran el Escorpión y la Cabra en el fondo. En su mano derecha, lleva la Antorcha del Fuego Solar que eleva y volatiliza el Agua en Hod por la influencia ígnea de Geburah, mientras que con su mano izquierda, vierte de un vaso las Aguas de Chesed para templar y calmar los Fuegos de Netzach.

Esta forma posterior es la figura habitual de la Templanza, simbolizando de una manera más restringida que la anterior, las propiedades peculiares de este camino. Representa a un Ángel con el emblema Solar de Tiphareth en su frente, y alas de naturaleza aérea y volatilizante, vertiendo conjuntamente el Fuego fluídico y el Agua Ígnea—combinando, armonizando y templando esos Elementos opuestos. Un pie descansa sobre tierra seca y volcánica, en el fondo de la cual hay un volcán del que surge una erupción. El otro pie está en el Agua, junto a cuya orilla brota vegetación fresca, en fuerte contraste con la naturaleza árida y seca de la tierra lejana. En su pecho hay un cuadrado, el emblema de la rectitud.

La figura completa es una representación de ese camino recto y estrecho del que se dice "pocos son los que lo encuentran", que es el único que conduce a la vida superior y glorificada. Porque seguir ese medio constante y tranquilo entre dos fuerzas opuestas es realmente difícil, y muchas son las tentaciones de desviarse ya sea a la derecha o a la izquierda—donde sólo se encuentran los símbolos amenazantes de la Muerte y el Diablo.

El 25º Camino del Sepher Yetzirah al que se refiere la Llave del Tarot de la Templanza, se llama la Inteligencia de la Prueba, y así se llama porque es la tentación primaria por la cual el Creador prueba a todas las personas justas. Es decir, que en él, siempre está presente la tentación de volverse hacia una mano o hacia la otra.

Toma la copa del Oeste y la lámpara roja del Sur. Regresa al altar y párate en el Signo de la Cruz Tau, sosteniendo la copa en la mano izquierda y la lámpara en la derecha. Di:

Sólo en y por la reconciliación de fuerzas opuestas se hace el camino hacia el verdadero conocimiento oculto y el poder práctico. Sólo el Bien es poderoso y Sólo la Verdad prevalecerá. El mal no es más que debilidad y el poder de la magia maligna existe sólo en el enfrentamiento de fuerzas desequilibradas, que al final, destruirán y arruinarán a quien se haya subyugado a ellas. Como se dice, "No te inclines, porque hay un precipicio bajo la Tierra—un descenso de siete escalones; y en él, está establecido el trono de una fuerza maligna y fatal.

No te inclines hacia ese mundo oscuro y lúgubre. No mancilles tu brillante llama con la escoria terrenal de la materia. No te inclines, porque su esplendor es sólo apariencia, es sólo la morada de los Hijos de los Desdichados."

Reposa la copa y la lámpara y devuélvelas a sus Tablas. Visualiza a todos los oficiales astrales/formas divinas regresando a sus estaciones. Ve al Este del Salón frente al Velo. Di:

Como Señor (Señora) de los Caminos del Portal de la Bóveda de los Adeptos, y como iniciado del Segundo Grado, es apropiado que posea el conocimiento de ciertos emblemas para completar mi comprensión de los Poderes de los oficiales del Primer Orden. Ambos se refieren en sucesión natural de números a los seis que siguen a los cinco. Así, todo progreso es por pasos, gradual y seguro. La revelación interior puede llegar repentinamente a algunos, incluso en un parpadeo o puede ser después de una larga espera, pero siempre el líquido debe estar preparado hasta el punto de saturación.

Observa el lamen del Hierofante y di:

El emblema (lamen) del Hierofante es una síntesis de Tiféret, a la cual se refiere adecuadamente la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados, que forma el cubo desplegado. Los dos colores, rojo y verde, el más activo y el más pasivo, cuya conjunción señala la aplicación práctica del conocimiento del equilibrio, son simbólicos de la reconciliación de las esencias celestiales del Fuego y el Agua, pues el amarillo reconciliador se une con el azul en el verde, que es el color complementario al rojo, y con el rojo en el naranja, que es el color complementario al azul. El pequeño círculo interior colocado sobre la cruz alude a la rosa que se une con ella en el simbolismo de la rosa y la cruz.

Observa el Estandarte del Este y di:

El campo del Estandarte del Este es blanco, el color de la Luz y la pureza. Como en el caso anterior, la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados es el número seis de Tiféret, la cruz amarilla del oro Solar, y la piedra cúbica que lleva en su centro el sagrado Tau de la Vida, y que tiene atada sobre ella la forma del hexagrama macrocósmico, el triángulo rojo del Fuego y el triángulo azul del Agua—el Ruach Elohim y las Aguas de la Creación. Los seis ángulos del hexagrama descrito sobre el Árbol de la Vida darán los Planetas a los que se refiere: DAATH-Saturno, CHESED—Júpiter, GEBURAH-Marte, NETZACH-Venus, HOD-Mercurio, YESOD—Luna, mientras que en el centro está el Sol de Tiféret.

Vuelve a mirar al oficial/forma divina del Adepto Jefe. Observa el emblema (lamen) del oficial y di:

El emblema del Adepto Jefe no es símbolo de la Golden Dawn, ni del Segundo Grado. Es el símbolo de la rosa roja y la cruz de oro, uniendo los poderes del cuatro, el cinco y el seis dentro de sí mismo, pero para aprender su significado completo, es necesario que descubra verdades ocultas adicionales a las que las enseñanzas de la Golden Dawn son solo uno de los Velos.

No se puede obtener sabiduría adicional solo por excelencia en el aprendizaje intelectual, aunque eso también es necesario. Todo verdadero conocimiento proviene de la gracia, no del derecho. Se concede no por demanda, sino a discreción de los Poderes Superiores.

PARTE 3: El Cierre

Tómate todo el tiempo que necesites para meditar sobre cualquiera de los conocimientos que se te han dado durante el curso de este ritual. Luego visualiza a todos los oficiales/formas divinas astrales en sus estaciones. Cuando estés listo, da las siguientes Señales consecutivas de grado: Neófito. Zelador. Teórico. Práctico. Filósofo. El Rasgado del Velo. El Cierre del Velo.

Imagina la figura de Osiris trazando el símbolo de la cruz circundada en el Aire frente a ti, otorgándote el cargo de Adepto Jefe. Al asumir el cargo, toma el cetro con cabeza de pentagrama. Di:

PEH. RESH. KAPH. TAU. La palabra completa es PAROKETH, que es el Velo del Tabernáculo. En y por esa Palabra, declaro el Portal de la Bóveda de los Adeptos debidamente cerrado.

Cierra la cortina. Ve al oeste del altar mirando hacia el este. Di:

En el Poder del nombre YOD HEH VAV HEH, y en la fuerza del nombre oculto YEHESHUAH, en el símbolo de la Tabla de la Unión y por la palabra ETH, Espíritus de los cinco Elementos, adorad a vuestro Creador.

Con cetro en mano, id a la Tabla del Norte y haced los pentagramas de destierro de la Tierra mientras decís los nombres apropiados y realizáis los Signos correctos. (Nanta—Agla, Emor Dial Hectega-Adonai.)

Id a la Tabla del Este y haced los pentagramas de destierro del Aire. (Exarp-Eheieh, Oro Ibah Aozpi—YHVH.)

Id a la Tabla del Oeste y haced los pentagramas de destierro del Agua. (Hcoma-Agla, Emp Arsel Gaiol-Al.)

Id a la Tabla del Sur y haced los pentagramas de destierro del Fuego. (Bitom—Eh eieh, Oip Teaa Pedoce—Elohim.)

Regresad al Oeste del altar negro y decid:

> Partid en paz hacia vuestras moradas. Que haya paz entre nosotros, y estad listos para venir cuando se os llame.

Haced los pentagramas de destierro del Espíritu sobre la Tabla de la Unión, diciendo los nombres apropiados. (Exarp-Eheieh, Hcoma-Agla, Nanta-Agla, Bitom-Eheieh.)

Haced el Signo del Cierre del Velo. Aún mirando hacia el Este, realizad la Cruz Cabalísti ca en inglés: "Unto Thee Tetragrammaton, be ascribed Malkuth, Geburah, Gedulah, unt o the Ages, AMEN." Dad un golpe.

Devuelve la oficina de Jefe Adepto al dominio de Osiris en la parte oriental del S alón.

La diosa Thmê se acerca a tu lado. Te conduce a la estación del Hiereus donde traza la figura de la cruz y el triángulo en el Aire. La forma divina de Sarapis saluda con el Sig no de Proyección—Thmê responde con el Signo del Silencio. Sarapis se desvanece lenta mente de la vista. De esta manera, Thmê libera las otras formas divinas en el Salón: Nu et, Tefnut, Mau y Osiris. Todas las entidades astrales en el Salón comienzan a desvanece rse de la vista.

La propia Thmê es la última forma divina en disolverse. Agradeces a la diosa por guiar te en el Portal de la Bóveda de los Adeptos. Traza las figuras de la cruz y el triángulo frente a ella. Ella te saluda con el Signo de Proyección. Respondes con el Signo del Si lencio. Retira el rayo blanco que había activado a la diosa hacia tu centro del corazón. Realiza la Cruz Cabalística una última vez para equilibrar todas las energías dentro de tu esfera de sensación.

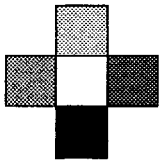
Toma la espada y realiza el Ritual Menor de Destierro del Pentagram a. Luego ve al Este y di:

> En los nombres de YEHESHUAH y YEHOVASHAH, declaro ahora este tem plo cerrado.

Da la batería de golpes: 4-1. Da el Signo del Cierre del Velo antes de sali r del Templo.*

La Sexta Conferencia de Conocimiento

SECCIÓN 1: Sobre el Trabajo a Realizar en el Portal



Tradicionalmente, no existía una Sexta Conferencia de Conocimiento para los miembros de la Orden en el grado de Portal. A los iniciados se les entregaba un manuscrito titulado "Sobre el Trabajo a Realizar entre Portal y 5 6=" 147 que describía el trabajo de grado que se esperaba de ellos. Aquí se incorpora una adaptación de ese manuscrito. El trabajo del Portal descrito en el documento incluye: una tesis sobre el ritual, una meditación sobre las cruces, un diagrama completo del Árbol de la Vida, la práctica del control del aura, el Árbol de la Vida en el aura, Tattwas, Astrología y adivinación. Además, no había examen escrito para el grado de Portal, ya que después de realizar el examen de Philosophus, el aspirante ha "aprobado el examen quíntuple prescrito para la admisión a la Segunda Orden." Algunos de nuestros templos requieren un sexto examen adicional para los iniciados del Portal, mientras que otros solo lo exigen si el estudiante no ha absorbido completamente el material de la Orden Exterior.

La Tesis

Los iniciados en el grado Portal deben revisar todas las ceremonias de iniciación y experiencias acumuladas en los grados anteriores y reflexionar sobre ellas. Se requiere una tesis de al menos veinte páginas (a espacio sencillo) que resuma estas experiencias. La información que se proporciona a continuación describe cómo redactar la tesis:

La Tesis. Lee los rituales de iniciación. Construyelos en la imaginación. Compara la Apertura y el Cierre en los distintos grados. Observa el esquema general subyacente para cada grado elemental y nota dónde ocurren las diferencias. Sigue las carreras de los diversos Oficiales. Observa en qué grado desaparece un oficial.

Haz un resumen del ritual, para que el esquema general se haga evidente. Elabora un esquema separado para cada oficial.

Observa las posiciones de los diversos oficiales—qué formas matemáticas forman entre ellos de vez en cuando al tomar sus lugares en el Templo. Puede ser un triángulo, una cruz, un pentagrama, etc.

Lee los discursos cuidadosamente y léelos en voz alta con frecuencia. Observa que algunos discursos están diseñados para crear atmósfera mediante su forma arcaica y deben leerse rítmicamente y con sonoridad, mientras que otros son informativos y deben leerse de manera que sus puntos queden claros.

Ejemplos de pasajes arcaicos son los desafíos de los dioses: "No puedes pasar la Puerta del Cielo Occidental a menos que puedas decirme mi nombre." Y los discursos de los Kabiri en los grados de Practicus y Philosophus. En los discursos se proporciona información sobre las Llaves del Tarot y diagramas.

---

147 The Golden Dawn de Regardie, páginas 87-94. En la sexta edición de ese libro, este documento está erróneamente agrupado junto con la Quinta Conferencia de Conocimiento. Por favor, tenga en cuenta que en el libro de Regardie la meditación para el Grado Portal en la página 94 es seguida por una sección titulada "Acerca del Árbol de la Vida." Este documento separado es parte del trabajo de grado de un Adeptus Minor y tampoco forma parte de la Quinta Conferencia de Conocimiento (ni del trabajo del Portal).

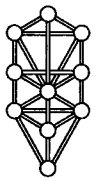
Observa la técnica para atravesar los diversos senderos—las palabras y la s insignias con las que se entra al sendero, la longitud de la circunvalación y el simbolismo especial descrito en ellos.

Deja que todas estas cosas se impregnen en tu mente, toma notas a medida que s urjan ideas. Finalmente, y lo más importante, toma en consideración tus propios sentimientos personales, experiencias y percepciones de lo que ocurrió en cada una de tus iniciaciones y durante los meses pasados en cada grado particular.

Las Cruces

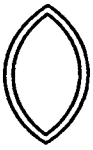
Haz una lista y dibujos de las cruces que has usado como Insignias de Admisión a lo largo de los grados, desde la Esvástica del Zelador hasta la Cruz de Cinco Cuadrados que se lleva al cuello en el grado de Portal. Además, lee toda la información sobre ellas en los rituales y las Conferencias de Conocimiento y escribe un breve trabajo sobre ellas.☒

Un dibujo del Árbol de la Vida



Esto debe hacerse bastante grande para que la escritura y los símbolos sean claros. Es esencial mostrar los nombres de las deidades, nombres de Arcángeles y Ángeles en hebreo en las Sephiroth, y numerar los caminos y dar sus atribuciones. Aparte de esto, el Árbol debe ser tu síntesis personal del simbolismo de la Golden Dawn en lo que se refiere al Árbol de la Vida. El dibujo puede ser coloreado.

Control del Aura



Si el iniciado no está ya familiarizado con las partes del cuerpo humano como el sistema nervioso, sistema respiratorio y sistema digestivo, obtén un libro de texto sencillo como Gray's Anatomy, para que antes de comenzar a trabajar en el cuerpo sutil, el estudiante pueda conocer algo sobre el cuerpo físico.

El cuerpo físico está interpenetrado por un cuerpo sutil o aura que también rodean el cuerpo físico como un huevo de Luz. Ahora deberías comenzar a practicar el control de esta aura o esfera de sensación. Esto incluye intentar mantener todas las reacciones emocionales bajo control consciente. En lugar de gustar automáticamente esto y disgustar aquello, el estudiante debe esforzarse por entender el mecanismo que subyace a estos sentimientos. Para ayudar en esto, se recomienda el estudio de la psicología humana. (Consulta la lista de libros recomendados al final de este capítulo.)

Habiendo desarrollado alguna idea del mecanismo de los procesos mentales, intenta hacerte negativo o positivo a voluntad hacia personas o ideas. Si es probable que te encuentres con alguien que siempre te hace argumentativo e irritable, decide que tu aura está cerrada a su poder de irritarte y que tu mente no será perturbada por lo que digan. Poder escuchar sin comentar a alguien con quien no estás de acuerdo es una buena práctica que ayuda a controlar

tus emociones. De esta manera, también puedes llegar a entender cuánto de tu disgusto se debe a prejuicios o factores personales, y cuánto se debe a tu consideración por la verdad abstracta.

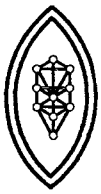
Practica abrir tu aura a otras personas o ideas en un esfuerzo por ver las cosas desde otro punto de vista.

La práctica de la respiración profunda (como las prácticas recomendadas en el Capítulo Tres) también ayuda a establecer el equilibrio y controlar los nervios. Una de estas prácticas consiste en expandir el pecho al máximo, luego expandir el diafragma debajo de las costillas y, finalmente, dejar salir el aire lentamente y de manera constante con un sonido vocálico como "ah" u "oh".

Si estás nervioso, notarás que tu respiración es superficial y que tus músculos están tensos. Tiendes a apretar las manos y a tensar los músculos abdominales. Para remediar esto, toma una respiración profunda hasta llenar completamente los pulmones, mantén el aire mientras tensas y relajas alternativamente los músculos abdominales. Practica tensar y relajar los músculos tres veces y luego relájate completamente en una silla. Permite que tus músculos se aflojen y deja salir el aire hasta el último suspiro. Realiza todo el proceso tres veces, si es necesario. Está diseñado para estimular el plexo solar, que es el corazón del sistema nervioso (que gobierna la emoción).

Otro buen ejercicio es decir en voz alta los nombres de las deidades. Toma una respiración profunda y dilo suavemente, con fluidez y lentamente, imaginando todo el tiempo que tu voz viaja hasta los confines del Universo. Esto puede hacerse junto con el Ritual del Pentagrama.

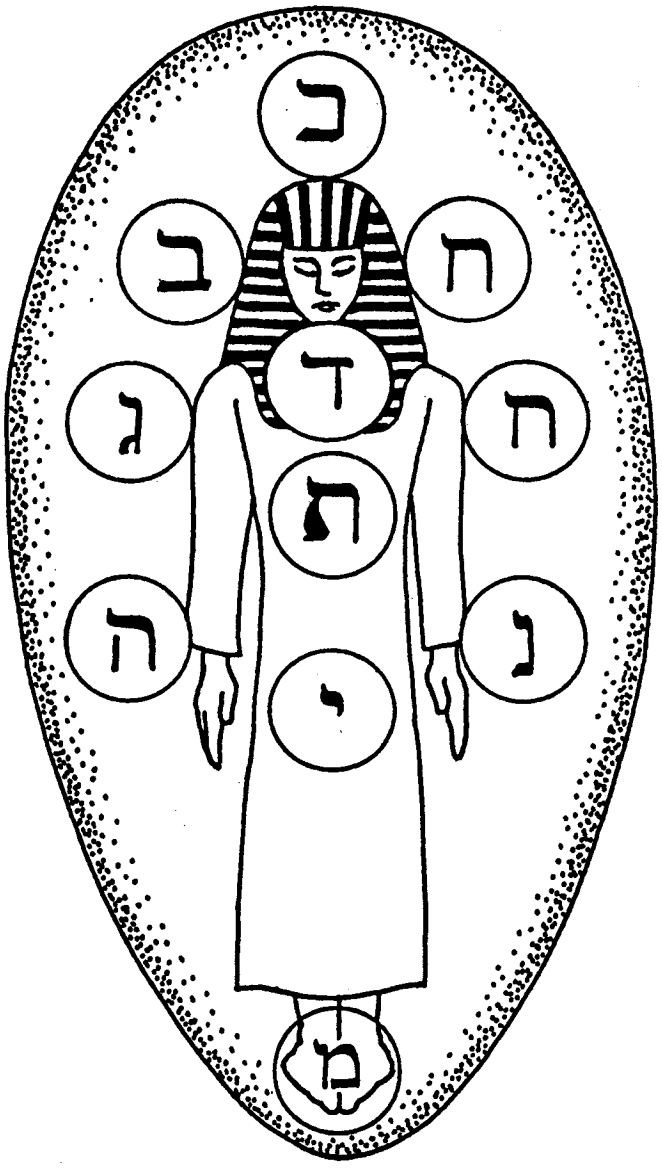
El Árbol de la Vida en el Aura



En el aura que penetra y rodea el cuerpo físico, el mago construye regularmente una réplica del Árbol de la Vida. El Pilar de la Severidad está en el lado derecho del mago, el Pilar de la Misericordia está a la izquierda, y el Pilar de la Suavidad está en el centro del cuerpo. La construcción astral del Pilar Medio dentro del cuerpo del iniciado debe practicarse regularmente como parte de una rutina espiritual de por vida.

EL EJERCICIO DEL PILAR MEDIO

(Este ejercicio puede realizarse de pie, sentado o acostado.) Después de unos minutos de relajación, imagina una esfera de Luz blanca justo encima de tu cabeza. Vibra el nombre "EHEIEH" (Yo soy). Sigue vibrando esta palabra hasta que sea el único pensamiento en tu mente consciente. Luego imagina un haz de luz descendiendo desde tu centro Kether hasta tu centro Daath en la nuca.



El Árbol de la Vida en el Aura

Forma una esfera de Luz en el centro de Daath. Vibra el nombre "YHVH ELOHIM" (el Señor Dios). Entona el nombre hasta que sea lo único en tu mente consciente.

Trae un rayo de Luz desde el centro de Daath hasta el centro de Tiphareth alrededor de tu corazón. Forma una esfera de Luz allí. Vibra el nombre "YHVH ELOAH VE-DAATH" (Señor Dios del Conocimiento) varias veces hasta que llene tu conciencia.

Ve el rayo de Luz descendiendo desde Tiphareth hacia el centro Yesod en la región genital. Imagina una esfera de Luz formada allí. Entona el nombre "SHADDAI EL CHAI" (Dios Viviente Todopoderoso) varias veces como antes.

Visualiza el rayo de Luz descendiendo desde Yesod hacia tu centro Malkuth en los pies y tobillos. Vibra el nombre "ADONAI HA ARETZ" (Señor de la Tierra) varias veces como antes.

Imagina el Pilar Medio completo. Luego, circula la Luz que has traído a través del Pilar Medio alrededor del exterior de tu cuerpo para fortalecer tu aura. Usando los ciclos de la respiración, lleva la Luz hacia arriba por el lado derecho del cuerpo y hacia abajo por el izquierdo, desde Malkuth hasta Kether y de regreso. Después de realizar esto por un corto período, imagina la cinta de Luz descendiendo por el frente de tu cuerpo y subiendo por tu espalda.

Aún empleando la respiración rítmica, visualiza el rayo de Luz ascendiendo por el Pilar Medio en el centro de tu cuerpo. Cuando llegue a Kether, imagina una lluvia de Luz que rodea el exterior de tu cuerpo mientras desciende nuevamente a Malkuth. Circula la Luz de esta manera por un tiempo. Luego, ve la Luz subir de nuevo en una cinta que gira alrededor del exterior de tu cuerpo.

Finalmente, enfoca algo de la energía de vuelta en tu centro Tiphareth, el asiento del equilibrio y la balanza.

Puedes decidir terminar el ejercicio con la Cruz Cabalística para indicar que has llamado la Luz de tu Kether y la has equilibrado en tu aura. Luego deja que tu imaginación se concentre en el aura y la vea ovalada y clara, pulsando con el resplandor de Tiphareth. (Nota: este simple ejercicio del Pilar Medio es la base para muchas fórmulas complejas de magia.)

Si te llaman para ver a alguien que está enfermo, deprimido o que tiene un efecto deprimente sobre ti, deberías realizar este ejercicio antes. También puedes imaginar que tu aura está endurecida en el borde, de modo que la persona no pueda penetrarla ni agotarte de vitalidad.

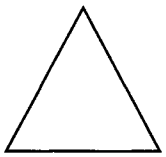
Es mejor al principio mantener tu aura para ti mismo, en lugar de intentar expandirla hacia otros. A menos que seas particularmente vital y equilibrado, solo desperdiciarás energía. Los modos de sanación deberían posponerse por el momento. Tales métodos tienen un

Técnica propia y requieren mentes y cuerpos entrenados y equilibrados para llevarlas a cabo. Se aconseja al iniciado que "se ponga bien" consigo mismo antes de interferir de cualquier manera con los demás.

Cuando haya practicado el ejercicio del Pilar Medio durante algún tiempo y pueda visualizar fácilmente, podrá establecer las otras Sephiroth dentro de su aura vibrando los nombres de las deidades.

El ejercicio del Pilar Medio puede realizarse como una alternativa al Ritual del Pentagrama como preparación para la meditación.*

Tattwas y Triángulos



Como ya se indicó en el Capítulo Cinco, consideramos que los Tattwas son una adición extranjera a las enseñanzas de la Orden, que tienen poco en común con el resto del sistema de la Golden Dawn. El estudio de los Tattwas dentro de nuestra Orden hoy en día se considera optativo. En lugar de usar los Tattwas, animamos a nuestros estudiantes a emplear los símbolos de la Rueda del Espíritu y los triángulos elementales. Estas formas proporcionarán al estudiante símbolos completamente integrados de la Golden Dawn para la clarividencia y el trabajo meditativo. Los estudiantes son examinados en su capacidad para clarividir con los símbolos elementales occidentales, tal como en la época de Mather, cuando los miembros de la Orden Interna eran examinados en su competencia para producir visiones de Tattwa. (Por lo tanto, la mayor parte del trabajo de clarividencia tiene lugar en los grados de Adepto.) En el grado Portal, sin embargo, el estudiante es libre de elegir con qué emblemas clarividir: con los símbolos elementales del Oeste (los triángulos) o con los del Este, los Tattwas. (Ambas formas se muestran en el Capítulo Cinco.) Aquí proporcionaremos solo las técnicas más básicas para clarividir con los emblemas.

Esta técnica puede describirse como una forma de auto-hipnosis que emplea símbolos como puertas hacia visiones astrales controladas. Son visiones lúcidas, significativas y conscientes en las que el practicante mantiene todos los poderes de Voluntad, elección y juicio. Crear visiones de esta manera también permite al aspirante acceder a los niveles más profundos de la conciencia universal.

Estos símbolos están diseñados para ayudarte en tus investigaciones sobre el Alma de la Naturaleza. Nunca deben permitirse convertirse en ensoñaciones incontroladas. El método enseñado debe seguirse estrictamente: se debe reservar un tiempo definido, preferiblemente por la mañana, para esta práctica, una vez a la semana. No se debe intentar el ejercicio cuando uno esté cansado o distraído. Se deben conservar notas de las imágenes y símbolos vistos en un libro.

El estudiante debe construir todos los símbolos elementales y tener un conjunto de ellos para trabajar. El símbolo elemental debe tener una altura de aproximadamente 2.5 o 3 pulgadas y estar pintado con los colores apropiados en tarjetas de notas de 3 x 5. (Los Elementos compuestos, que indican el Sub-Elemento como Aire de Agua, se representan pintando un emblema más pequeño, simbólico del Sub-Elemento, en el centro del Elemento primario más grande. Hay cinco Elementos primarios y veinticinco Sub-Elementos.)

El método para usar los símbolos es el siguiente: Ten a mano una de las cartas de símbolos y una hoja de papel blanca. Realiza el LBRP. Luego, siéntate en una actitud relajada y tranquila. Toma una de las cartas de símbolos en tu mano y mírala fijamente, hasta que la mente esté completamente concentrada en el símbolo y en nada más. Si el símbolo es Acuoso, siente el fluido a tu alrededor. Si es Ígneo, siente el calor contra tu piel.

Rápidamente transfiere tu atención del símbolo a la hoja de papel blanca. Un efecto óptico producirá una imagen exacta del símbolo en el papel, pero en el color complementario o intermitente al original. Cuando esto suceda, cierra los ojos y visualiza el símbolo como una gran puerta. Proyéctate mentalmente a través de esta puerta-símbolo con el Signo del Entrante. (Puedes levantarte y hacer el Signo físicamente también, antes de sentarte para continuar la visión.) Luego visualiza la puerta detrás de ti.

Manteniendo tu abstracción de tu entorno físico y, aún concentrado en el símbolo y sus ideas relacionadas, busca una percepción de una escena o vista en el plano del Elemento. Debería haber paisajes, objetos, entidades y una fuerte sensación de estar dentro del Elemento.

En este punto, vibra varias veces los nombres divinos más elevados asociados con el Ele- mento. La visión debería volverse más dinámica y clara. Mantente cerca de la puerta hasta que un "guía" elemental aparezca o se sienta cerca. Este ser debe ser probado con todos los medios a disposición del aspirante para asegurar que sea un guía verdadero. Da el signo de grado del Elemento y observa si el ser puede devolverlo. Puedes trazar el pentagrama apropiado delante de la figura. También pregunta claramente al ser si viene a actuar como tu guía en el nombre del nombre divino apropiado. Si se determina que el guía es verdadero, puedes dejar que te conduzca a cualquier lugar a través de la visión y hacerle preguntas.

Para los Subelementos se deben aplicar los mismos métodos. Después de los nombres elementales primarios, se deben vibrar los nombres divinos del Elemento secundario y dar su signo de grado. Puede que te encuentres siendo escoltado de un guía a otro.

Siempre trata a estos seres con cortesía. Rinde respeto a las Órdenes superiores, a los Arcángeles, Ángeles y Gobernantes. A aquellos de rango inferior, trátalos como iguales, y a los de rango aún más bajo, como los Elementales, trátalos con educación pero con firmeza. Siempre imagina que eres más alto que el ser que tienes enfrente.

Al final de la visión, agradece a tu guía y despídete de él/ella. Retrocede hasta la puerta y pásala con el Signo del Entrante. Regresa a tu conciencia física y levántate, dando firmemente el Signo del Silencio.

Es prudente no practicar este procedimiento con demasiada frecuencia. Una vez cada pocos días es suficiente. También evita la clarividencia si estás cansado o enfermo. Si en algún momento durante las visiones encuentras algo inapropiado o inconsistente con la visión, repite los nombres, signos y símbolos apropiados. Siempre esfuerzate por evitar engañarte a ti mismo: prueba todo en la visión y no des nada por sentado.

(Para más información sobre técnicas de clarividencia, el estudiante avanzado puede referirse a manuscritos impresos en The Golden Dawn de Regardie. Estos incluyen:

"Clarividencia" págs. 456-466, y "Sobre la clarividencia y los viajes en la visión espiritual" págs. 467-476.)

Astrología

Según las Conferencias de la Orden, el estudiante debe ser capaz de elaborar una carta natal verdadera para cualquier lugar y cualquier momento. El estudiante debe continuar elaborando cartas natales para varias personas (tanto conocidas como desconocidas para el iniciado). El enfoque en la interpretación precisa de una carta natal es de suma importancia para esta práctica.

Astrología Horaria

La Orden requiere únicamente que el iniciado sea capaz de elaborar una carta natal precisa y sepa cómo calcular los aspectos. También se requiere el conocimiento de cómo hacer una evaluación simple de los factores favorables y desfavorables en una figura horaria.

Mientras que la Astrología Natal se centra en la hora de nacimiento de una persona, la Astrología Horaria trata sobre la hora de nacimiento de una pregunta. Esto marca claramente a la Astrología Horaria (la Astrología de las Horas) como una forma de adivinación. Los métodos de la Astrología Horaria son bastante arcaicos, habiendo sido desarrollados mucho antes que la Astrología Natal. A lo largo de los siglos, este tipo de Astrología ha cultivado un conjunto estricto de reglas diseñadas para ayudar en la adivinación objetiva proporcionando una respuesta a una pregunta específica. El astrólogo se convierte en el adivino y medio entre una pregunta enfocada y la respuesta encarnada en la carta zodiacal que se elabora en ese momento de intensa concentración. Muy brevemente, las antiguas reglas de la Astrología Horaria pueden resumirse de la siguiente manera:

La hora de nacimiento de una pregunta particular es esencial para la lectura. Esto significa el momento exacto en que la pregunta llega a la conciencia del astrólogo. Es cuando el enfoque de la pregunta es llevado por el consultante al adivino para obtener una respuesta. La comunicación debe ser personal y directa. Las preguntas frívolas no son adecuadas para este tipo de Astrología, y la pregunta debe ser específica. La pregunta también debe presentarse en su propio tiempo. (Si el consultante llama impulsivamente al adivino con una consulta enfocada, entonces la pregunta habrá "nacido" de forma natural, no dentro del contexto de una cita predeterminada.) Para reiterar, la hora de nacimiento ocurre cuando el adivino comprende completamente la pregunta.

Una vez determinada la hora de nacimiento de la pregunta, tradicionalmente se aplican varias reglas para determinar si la carta es válida para una interpretación posterior:

1. Luna Vacía de Curso. (Se dice que un planeta está vacío de curso si no forma ningún aspecto completo antes de salir del signo en el que está posicionado al nacer. Se dice que tal planeta está sin propósito u objetivo.) La Luna es muy importante en la Astrología Horaria. Si la Luna no hace un aspecto con ningún otro planeta en la carta antes de salir de su signo, la carta horaria es nula y sin valor. Tal carta básicamente indicaría que nada bueno ni malo resultará del asunto. Si la Luna Vacía de Curso hace un aspecto favorable con el Parte de la Fortuna (una síntesis

de las posiciones de Sol, Luna y Ascendente) indicaría éxito y beneficio. Si forma un aspecto desfavorable con la Parte de la Fortuna indicaría pérdida.

2. Posición del Ascendente. Si el Ascendente se encuentra entre veintisiete grados de un Signo y tres grados de otro, entonces la carta es inválida. En tales casos, la pregunta se considera demasiado cercana al resultado final o prematura. (Algunos astrólogos hacen una excepción si el Ascendente Horario normalmente "vacío" forma una conjunción exacta con un planeta en la carta Natal.)

3. Via Combusta (el Camino Ígneo). Los astrólogos antiguos llamaban al área entre quince grados de Libra y quince grados de Escorpio "el Camino Ígneo". Si la Luna se encuentra dentro de esta sección de la carta, el horóscopo queda invalidado.148

4. Saturno en la Séptima Casa. En la astrología horaria, el Ascendente representa al Consultante, mientras que la séptima casa simboliza al adivino. La colocación de Saturio en la séptima casa indica que el adivino: no es objetivo, está en error, ha malentidido la pregunta o no puede dar una respuesta. Esto genera dudas sobre la validez o productividad de la lectura.149

Si ninguna de las reglas anteriores aplica, el análisis de la carta puede continuar. Luego debe determinarse la casa de la pregunta. (Los significados de las casas son básicamente los mismos que en la astrología natal, al igual que los planetas y signos. Sin embargo, recuerde que la astrología horaria es más específica, menos generalizada.)

El regente de la casa en cuestión se considera una parte vitalmente importante de la carta. La respuesta horaria se basa en las relaciones de aspecto formadas entre ese regente de casa particular y el resto de los planetas. Además, la Luna y sus aspectos (hasta que abandona su signo) representan el desarrollo del asunto y su resolución final.

Otra regla a tener en cuenta es que cualquier planeta o grado angular que comparta el mismo número de grados que el eje nodal de la Luna (independientemente del signo en que se encuentre el planeta o el eje nodal) promoverá una influencia “fatídica” en el asunto en cuestión. Si esta influencia es favorable o desfavorable depende del planeta en cuestión.

En cualquiera de las artes adivinatorias, la cuestión del tiempo es un factor importante. En la astrología horaria, el tiempo de un evento reciente pasado se determina calculando el número de grados entre el planeta pasado más reciente (la última conjunción de la Luna) y la ubicación actual de la Luna (en grados) en la carta. Lo importante aquí es el número de grados, no el signo. La diferencia restada entre estos dos números de grados es relevante. Luego, usando la colocación de la Luna en conjunción con la carta a continuación, el adivino puede determinar el marco temporal involucrado:

---

148 Consideramos que esta regla en particular se asemeja bastante a la de la Geomancia donde se le dice al adivino destruir la carta si Rubeus o Cauda Draconis aparecen en la Primera Casa. Aplíquela si desea ser tradicional.

149 En muchos casos, el Consultante y el Adivino pueden ser la misma persona. Siga el mismo consejo que en la nota al pie anterior.

	CARDINAL	QUERÚBICO	MUTABLE
	SIGNO	SIGNO	SIGNO
ANGULAR	días	meses	semanas
SUCCEDENTE	semanas	años	meses
CADENTE	meses	muchos años o desconocido	años

Ejemplo: Si la diferencia entre Luna y su planeta "pasado" más reciente es cuatro grados y Luna estaba posicionada en un signo Querúbico en una casa Angular, el momento en cuestión fue cuatro meses antes.

La misma tabla puede usarse para estimar el momento de eventos futuros. Ejemplo: Supongamos que Luna está en ocho grados de Libra en la casa once. Si otro planeta como Júpiter está en catorce grados de Cáncer, entonces podemos ver que un aspecto cuadrado entre Luna y Júpiter ocurrirá seis grados "en el futuro" (14-8=6). Dado que Luna está en un signo Cardinal y una casa Sucesora, esto significa que el cuadrado ocurrirá en seis semanas.

Astrología Electiva

Este tipo de astrología se refiere a la planificación del "momento de nacimiento" de un evento deseado antes de que ocurra. Es una forma de "planificación anticipada" que utiliza el conocimiento astrológico para determinar de antemano el momento más favorable para iniciar una idea o evento, con el fin de obtener un resultado deseado. Este tipo de astrología es muy importante para el mago ceremonial, quien a menudo la usa para planificar el momento más favorable para realizar un ritual o trabajo mágico específico.

En la Astrología Electiva, al igual que en la Astrología Horaria, la Luna es de crucial importancia. Su posición debe estar fortalecida en una carta electiva para cualquier evento preplaneado. La Luna vacía de curso siempre debe evitarse al planificar cualquier evento.

Sinastría

(Del griego "syn" que significa "con, junto, acompañado de.") Esta es la técnica y práctica de la comparación de cartas en astrología. Su enfoque es la relación que existe entre dos cartas natales cuando se comparan. Se usa para evaluar la interacción entre dos personas. Muchos tipos de relaciones humanas pueden explorarse mediante la sinastría, incluyendo matrimonios, relaciones comerciales y amistades.

Imagina la sinastría como dos cartas natales colocadas una sobre la otra y sostenidas hacia la luz, de modo que ambas puedan verse al mismo tiempo y compararse. Los planetas de una carta formarán aspectos con los planetas de la otra. Las cartas interactúan, crean tensiones y aportan comodidades adicionales.

Comienza comparando las posiciones de Sol y Luna en las dos cartas: los trígonos creados entre las cartas indicarán apoyo, mientras que las cuadraturas y oposiciones significan relaciones tensas. Las conjunciones implicarán una unidad de enfoque pero quizás no suficiente tensión para permitir un crecimiento combinado. Sin embargo, incluso si hay numerosos aspectos desfavorables entre dos cartas, un trígono entre los Soles hará que la compatibilidad sea posible si no probable. La combinación Sol/Luna de ambos horóscopos

debe examinarse conjuntamente con énfasis en los puntos de apoyo o tensión formados por los aspectos cruzados entre las cartas.

La sinastría permite orbes amplios y pone especial énfasis en las cualidades elementales. Además, cuanto más cercano sea el aspecto, más prominentes serán los factores de relación obtenidos mediante la interpretación.

Si los Soles o las Lunas no forman aspectos entre sí, el astrólogo debe centrar su atención en las mezclas individuales de Sol/Luna y en las armonías elemen- tales. Luego, examinar las posiciones en casas del Sol y la Luna de un individuo en la carta del otro. A continuación, se comparan las posiciones de los planetas restantes por signo, aspecto y casa. La relación de los Mercurios mostrará dónde se encuentran las mentes de ambos individuos. La relación de los Venus apunta a la compatibilidad emocional. La relación de los Marte describirá la energía o el sexo. Los Júpiteres mostrarán esperanzas y entusiasmo. Los Saturnos indicarán la alineación de ambiciones. Los factores de Urano señalarán dónde un individuo cooperará en el autoconcepto y la autoconciencia del otro. Los Neptunos mostrarán fantasías y posibles engaños. Los Plutones indicarán puntos mayores de perspectiva combinada. (Si un planeta de una carta cae sobre el Nodo Sur del otro, la primera persona tenderá a dominar y explotar a la segunda.)

El último paso en la sinastría es comparar los aspectos formados entre los planetas de una carta con los de la otra. Estas relaciones de aspecto se convierten en redes activas de las necesidades y tensiones de un individuo interactuando con las del otro. En relaciones ideales, debe existir tensión para sostener el crecimiento y la atracción, mientras que debe haber facilidad para afirmar comodidad y realización.

Compuesto

También se pueden comparar dos cartas mediante la construcción de una carta compuesta. Para hacer tal horóscopo de relación, las posiciones planetarias, el Medio Cielo y los puntos Ascendente en ambas cartas se convierten a posiciones en grados. Luego, las posiciones de cada par (dos Ascendentes, dos Medios Cielos, etc.) se suman y se dividen por dos. Los puntos compuestos resultantes son la síntesis de las dos cartas. (La alineación de casas compuestas se determina por el Medio Cielo compuesto y la tabla de casas para la latitud que marca el lugar de la relación.) En una carta compuesta, los signos zodiacales no son significativos, mientras que los aspectos y posiciones en casas son de suma importancia.

La astrología en todas sus formas es un tema complejo y fascinante. Se aconseja al estudiante buscar un par de buenos libros sobre el tema para complementar los "esquemas básicos" del sistema aquí proporcionado. Las diversas formas de astrología presentadas aquí deben practicarse al menos una vez por semana mientras se está en el grado Portal.☒

Adivinación

El iniciado del Portal debe esforzarse tanto como sea posible en desarrollar la facultad de la intuición mediante el uso de la astrología horaria y natal, geomanancia y tarot. Es mejor intentar solo preguntas en las que no estés emocionalmente involucrado, porque los métodos de adivinación pueden ser una fuente fructífera de autoengaño para quienes son psíquicos pero no conscientes de sí mismos. Es natural publicitar tus intuiciones exitosas y desestimar las que no lo son. Si tienes intuiciones, debes aprender a evaluarlas honestamente. El fracaso también es parte del proceso de aprendizaje. Ten el valor de decir: "Tenía razón en esto, pero me equivoqué en aquello."◇

Autoexploración

El tiempo pasado en el Portal debe dedicarse al estudio de la composición completa del iniciado. Todos estos métodos están diseñados para ayudar al estudiante en su progreso por el camino del autoconocimiento. Debes darte cuenta de las diferentes capas de tu ser, algunas de las cuales has recorrido simbólicamente en los grados Exteriores—"Que en cierto sentido no abandona Malkuth"—el Reino de ti mismo.

Esta línea de pensamiento, junto con el estudio de los rituales, puede llevarte a comprender qué fue lo que reuniste en el primer punto del Ritual del Portal, y qué es lo que estás tratando de perfeccionar en el altar del Espíritu.

El período tradicional de tiempo que se pasa en el grado de Portal es de nueve meses, ya que este grado tiene una correspondencia con los nueve meses de gestación antes del nacimiento. Así como el niño no nacido, etapa por etapa, crece a través de la historia ancestral de la raza, así el iniciado en el Portal, mediante una circunvalación para cada etapa, recuerda a los grados pasados. Y al final del primer punto del ritual, el iniciado contempla los símbolos del grado Elemental sobre el altar como partes del cuerpo y la mente del aspirante, y los contempla como uniéndose—la unidad de su ser espiritual.

En el segundo punto, el iniciado sacrifica su nombre—el símbolo de la antigua idea del "yo"—para que pueda alcanzarse la idea de un nuevo yo y una nueva conciencia.

Esto tiene una correspondencia con el nacimiento de un niño. Este emerge de las membranas y la placenta que hasta entonces habían sido su cuerpo y fuente, y se encuentra no "muerto" después del temido cambio, sino trasladado a una conciencia mayor. Así, el Portal presagia el tipo de cambio y desarrollo necesario para comprender las enseñanzas superiores. El simbolismo del nacimiento nos da el valor para creer que incluso ahora, nuestro crecimiento personal está evolucionando hacia una etapa en la que nuestros cuerpos físicos compartirán el mismo destino que la placenta, que "muere" en nuestro nacimiento espiritual.

Pero la tradición, tal como está encarnada en la Golden Dawn y mostrada de forma algo menos directa en las religiones organizadas, enseña que este desarrollo puede ser asistido por un esfuerzo consciente—de hecho, llega un momento en que este esfuerzo debe hacerse a través del cuerpo y la mente presentes. Y al darnos cuenta de que estamos efectivamente en un camino de Oscuridad buscando la Luz, debemos tantear nuestro camino hacia una comprensión del significado de la Vida—y la razón de la muerte.

Aquellos que sienten el llamado a hacer este esfuerzo reciben las enseñanzas de la Golden Dawn con una serie de imágenes, simbólicas del crecimiento del Alma hacia una nue va vida. Las meditaciones dadas con cada grado están diseñadas para guiar la mente hacia i deas que ayudarán en el autoconocimiento—ideas universales e impersonales que cada uno debe encontrar a su manera—"los secretos que no pueden ser contados salvo a quienes ya los conocen."

El aspirante es llevado a mirar hacia atrás. Primero, el iniciado debe reconocer la de uda con la evolución a través de la cual se ha perfeccionado el instrumento de la mente. Lu ego, mediante la meditación, el aspirante es guiado a verse a sí mismo no solo como autoco nsciente; como alguien que recibe impresiones—como alguien que critica y observa, alguien cuya voluntad es interferida, alguien que es incomprendido—alguien para quien los demás so n "personas" o máscaras (del latín persona, una máscara)—pero, estando fuera de sí mismo, el iniciado ahora se convierte en alguien que se esfuerza por sentir cómo su máscara aparec e ante los demás; como alguien que impresiona, alguien que es criticado y observado, alguie n que interfiere con la voluntad de otros, alguien que incomprende.

El aspirante puede recordar períodos anteriores en la vida cuando sus convicciones er an firmes, los juicios eran duros e injustos, y las acciones eran vergonzosas. El ini- ciado pued e ver esta vida pasada en esa imagen con la misma desapasionada objetividad que una entida d que opera en el intercambio de la vida, algo que surge y está fuera de la cate- goría de cul pa, al igual que la amargura de una fruta inmadura.

A medida que madura el conocimiento del lugar y la importancia relativa del aspirante en el Universo, éste alcanzará la fuerza para ser honesto consigo mismo—sin vergüenza de nada que se encuentre dentro de la mente—uno que observa las payasadas de la personalidad inferior con una amable tolerancia, pero siempre aprendiendo.

El aspirante reflexionará sobre las palabras y el poder de las palabras. El inicia do se sorprenderá a sí mismo tejiéndolas, retorciendo su significado, engañándose a sí mismo y a otros con ellas. En ocasiones caerá bajo la obsesión de las palabras; verá cómo fijan y hacen posible el recuerdo de eventos y emociones, y con este conocimiento se volverá consciente de cómo las palabras afectan a otras personas.

A medida que el aspirante comienza a comprender el tremendo milagro de las palabras , la magia, tanto buena como mala, de la comunicación humana mediante palabras, empezará a entender por qué la Orden reitera la importancia del silencio. El verdadero mago debe comprend er todas las herramientas de la magia, y en períodos de silencio debe contemplar las palabras c omo una de ellas.

Así, al recorrer el iniciado el largo camino hacia el conocimiento desapasionado de sí mismo, y ya no tener que malgastar energía en luchar por y consentir sentimien tos heridos en defensa de una idea totalmente falsa del yo, se le conduce a meditar s obre los variados símbolos de la cruz, y a partir de esto a contemplar al Crucificado, c onocido en las Tradiciones Esotéricas Occidentales como Osiris o Jesucristo. La vida y la s enseñanzas de Cristo dadas en la Meditación del Portal deben ser estudiadas e imaginadas en la mente.

La mente debe ser enseñada a morir a las inútiles agitaciones sobre tiempos pasados y a las vanas aprensiones sobre cosas futuras. Esto es difícil, pues las fantasías humanas mueren con dificultad, pero una vez hecho el esfuerzo, por efímero que sea el resultado, se vuelve más fácil

con el tiempo reemplazar los pensamientos inútiles por aquellos que se agrupan alrededor de un símbolo p oderoso de verdad eterna.

Se deben reservar tiempos definidos para la Meditación en los que las ideas p uedan ser formuladas en la medida de lo posible. Antes de dormir, el aspirante debe r ealizar el Ritual del Pentagrama e imprimir en la mente que debe recordar al desperta r cualquier enseñanza obtenida en sueños o visiones. Esto puede ser facilitado si al des pertar evoca el Sol naciente, tenuemente velado por nubes.

Las ceremonias y trabajos de grado previos serán verdaderas iniciaciones para el aspirante solo en la medida en que éste haya preparado el yo para recibirlas. Al i gual que las palabras, estas ceremonias son símbolos cuya comunicación de esencia d epende de la comprensión y experiencia del receptor.

EJERCICIO DE REGRESIÓN

Realiza el LBRP. Siéntate en una posición cómoda o recuéstate, con los ojos cerrados. Dedica unos minutos a inducir la relajación y una respiración rítmica. Visualízate a ti mismo dentro de tu entorno actual.

Mientras continúas con la respiración cuádruple, obsérvate retrocediendo en el tiempo. Al inhalar contando hasta cuatro, piensa en la primavera pasada. Mantén la respiración durante cuatro cuentas y piensa en el invierno pasado. Exhala contando hasta cuatro e imagina el otoño pasado. En la pausa vacía contando hasta cuatro, piensa en el verano pasado. Continúa el ejercicio de esta manera retrocediendo en el tiempo, de primavera a invierno, otoño y verano. Siempre hacia atrás, manteniendo el ritmo de la respiración cuádruple.

Puedes decidir retroceder en el tiempo en intervalos de cinco años: cinco años, diez años, quince años, veinte años, etc. En cualquiera de estos intervalos, detente y visu alízate en ese momento particular. Observa cómo te veías, cómo era tu entorno, las personas que te rodeaban en ese momento, cómo te sentías contigo mismo, tu visió n del mundo. Examina los eventos significativos que ocurrieron y que moldearon tu visión del mundo y de ti mismo.

Cuando estés listo para terminar el ejercicio, usa la respiración cuádruple para visualizar el tiempo moviéndose hacia adelante nuevamente. (Inhalar-Primavera, retención completa-Verano, exhalar-Otoño, retención vacía—Invierno.) Avanza el tiempo hasta llegar al presente. Termina el ejercicio con el LBRP. Siempre registra tus observaciones.

Debes practicar este ejercicio varias veces, decidiendo de antemano qué momento del pasado deseas examinar con más detalle. Si te vuelves bastante competente en esta técnica, podrás retroceder un año a la vez, hasta llegar al nacimiento.☒

SECCIÓN 2: Correspondencias del Espíritu

El Espíritu es el Quinto Elemento que corona y completa los otros cuatro. La palabra "Espíritu" proviene del latín spiritus que significa "aliento". El Espíritu simboliza la parte eterna y divina de la psique y la mente Infinita. Es el Elemento de la trascendencia última y la esencia divina. El Espíritu es andrógino y siempre presente. El color asignado al Espíritu es el blanco. La "dirección" asignada al Espíritu está en el centro (aunque permea todo). Los nombres hebreos especialmente conectados con el Elemento Espíritu son Eth (esencia), Yeheshuah (el Pentagramaton), Ruach (aliento) y Eheieh (Yo soy). Las palabras griegas para el Alma Divina son Nous y Pneuma (Espíritu). Las formas divinas asociadas con el Elemento Espíritu incluyen a Inanna, Osiris, Dionisio, Mitra, Cristo y todos los dioses y diosas que mueren y resucitan. Grandes diosas Madre como Isis, que es la síntesis de todos los tipos de conciencia universal, también pueden aplicarse al Elemento Espíritu. La letra hebrea Shin en blanco también se atribuye, al igual que las imágenes de la esfinge, el círculo, la cruz y el Espíritu Santo cristiano.

En el sistema enoquiano, la Tabla de la Unión se atribuye al Elemento Espíritu. Esta Tabla une las otras cuatro Tablas Elementales bajo la presidencia del Espíritu y los nombres divinos Exarp (Aire), Hcoma (Agua), Nanta (Tierra) y Bitom (Fuego).

NETER: La palabra egipcia que significa aproximadamente "Dios" o "Señor". El jeroglífico para esta palabra era una cabeza de hacha unida a un mango largo por correas de cuero o cuerda. No existe una traducción exacta de la palabra, aunque a menudo los egipcios la usaban para indicar algo que es "divino". La palabra Neter incluye ideas de "renovación" y "perpetuidad". Puede describirse como un principio activo que crea cosas en recurrencia regular, para renovar su propia existencia perpetua, con el poder de renovar la vida indefinidamente.

OSIRIS: Originalmente un dios egipcio de la vegetación, hijo de Geb y Nuet, que murió con la cosecha solo para renacer en la primavera. Más tarde, Osiris se convirtió en el dios de los muertos y de la resurrección. En las leyendas tempranas, también fue un dios del agua que representaba la fertilidad que traía el Nilo. En ciertos textos se le menciona simplemente como "Dios", algo que no se hacía con otras deidades. Y ningún otro dios egipcio igualaba la posición exaltada de Osiris ni se pensaba que poseyera sus características específicas.

La leyenda dice que Osiris instituyó el culto a los dioses, construyó las primeras ciudades y templos y estableció la ley que regía el culto religioso. Se le otorgó título de "Onnophris" o "un-nefer" (griego y egipcio respectivamente), que algunos afirman significa "el bueno". Según la historia, el hermano malvado de Osiris, Set, quien representaba todo lo que se oponía a Osiris, finalmente conspiró para matarlo. Set encerró el cuerpo de Osiris dentro de un cofre y lo arrojó al agua. El cofre terminó en una orilla donde un tronco de árbol creció alrededor de él. El árbol fue cortado y usado como columna de la casa de un rey. El cofre que contenía el cuerpo de Osiris fue finalmente recuperado por su esposa, Isis, pero Set lo encontró y des-membró el cuerpo en catorce piezas, que dispersó. Isis pacientemente

buscó los restos y reconstituyó el cuerpo, excepto el falo. Isis, con la ayuda de Thoth, Anubis y Horus, pudo devolver la vida al dios muerto.

Desde tiempos antiguos, Osiris representaba para los egipcios un ser que era tanto hombre como dios; alguien con quien, por virtud de su sufrimiento y muerte, los humanos podían identificarse—más que con otros dioses. Pero también ofrecía la esperanza de la resurrección después de la muerte—que los humanos, también, podrían triunfar sobre la muerte y alcanzar la vida eterna. Así, Osiris se convirtió en el dios del Inframundo, con el poder de otorgar vida eterna a los muertos, quienes tras superar la prueba del juicio (la Pesada del Alma) podían vivir en el Inframundo.

Osiris pasó a ser conocido como Osiris Khenti Amenti o "Señor de los Occidentales", es decir, los muertos que habitan en la dirección donde se pone el sol.

Con el tiempo, se pensó que Osiris era incluso más poderoso que Ra, el dios Sol—adquiriendo los poderes de un Ser cósmico y creador de todo. Se le representa de pie o sentado en un trono, vistiendo vendas de momia. Lleva la corona Atef, que es una alta mitra blanca o cono flanqueado por dos plumas de avestruz. Sus manos, cruzadas sobre el pecho, sostienen el cayado y el látigo. Otro símbolo asociado con Osiris es el Djed, que se decía simbolizaba la columna vertebral del dios.*

Djed

SECCIÓN 3: Varitas, Lamens y Placas de Admisión

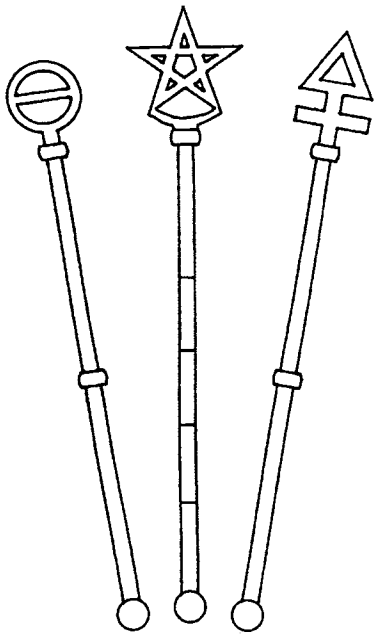
Las Varitas

Los implementos del Hiereus y del Hegemón permanecen iguales a como eran en los grados Externos.

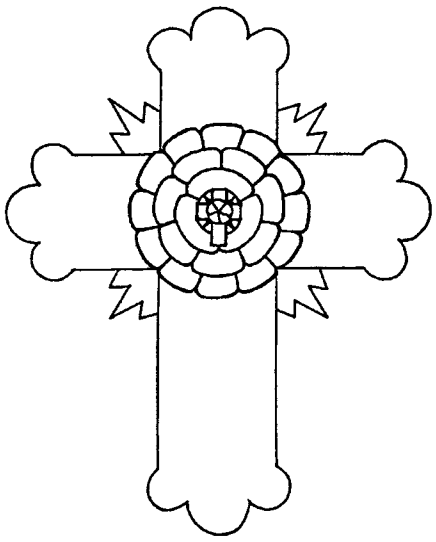
La Varita del Tercer Adepto: La varita azul con cabeza de sal es el cetro del Tercer Adepto en el Templo Portal de la Orden. El Tercer Adepto en esta ceremonia particular siempre representa las cualidades femeninas de humedad y receptividad. (Hay especulaciones válidas dentro de la Orden sobre la corrección del simbolismo respecto a esta varita en particular—si el símbolo de mercurio debería reemplazar realmente al símbolo de la sal como cabeza de la varita. Sin embargo, no entraremos en esta discusión aquí. Lo que hemos proporcionado es una descripción de la Varita del Tercer Adeptos según se muestra en los documentos originales de la Orden.)

De estos tres elementos alquímicos esenciales, la sal es el vehículo físico de manifestación para los otros dos. (La frase "sal de la Tierra" adquiere un nuevo significado en este sentido.) El azufre caracteriza cada cosa de una manera particular—el mercurio da animación—pero la sal proporciona la matriz. La sal es el Cuerpo receptivo—la sustancia material. La sal está en un estado continuo de evolución, tomando un nuevo Cuerpo mientras el viejo Cuerpo es gradualmente desechado. Este es un proceso de purificación que surge de la separación. Limpiar es purificación, pero la obra de la purificación es más que un grado de limpieza. Lo que es puro está liberado de lo que es impuro. La purificación de la sal en sus tres partes: el Cuerpo, el Alma y el Espíritu, es un paso importante en la evolución espiritual del iniciado.

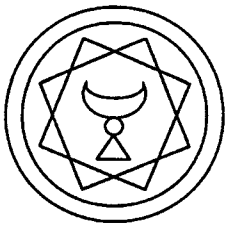
La Vara del Segundo Adepto: La vara con cabeza de azufre rojo es el cetro del Segundo Adepto en el Templo Portal. El Segundo Adepto en esta ceremonia representa



Las Varas del Portal

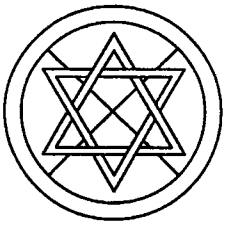


El Lamen del Adepto Principal

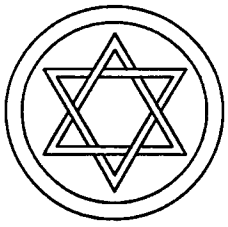


El Lamen del Tercer Adepto

El Lamen del Segundo Adepto



El Lamen del Hiereus



El Lamen del Hegemón

las cualidades del calor y el principio masculino activo. Por eso, al oficial en particular se le atribuye el más Fuego de los tres principios alquímicos.

El Azufre es aquello que reúne y forma todo lo que es de la Tierra. La naturaleza del Azufre es tanto tangible como intangible. Dentro de su aspecto tangible, el azufre es un aceite que se encuentra en todas las sustancias. Su aspecto intangible es el de la conciencia que se encuentra en todas las sustancias en diversos grados. El azufre corresponde a la superconciencia o la conciencia cósmica. Es el deseo de acción positiva y calor vital.

La Varita del Adepto Principal: La varita con cabeza de pentagrama es el cetro del Adepto Principal en el Templo Portal de la Orden. El pentagrama representa los cuatro Elementos de la naturaleza coronados por el quinto: el Espíritu. Desde los tiempos de los egipcios, la estrella de cinco puntas ha significado "ascender hacia el punto de origen". En la ceremonia del Portal, es empuñada por el Adepto Principal para inculcar profundamente estas ideas en la psique del candidato, quien en este ritual recibe simbólicamente el quinto y último Elemento. Esta varita también representa los Tres Principios Alquímicos combinados.

El eje del cetro está pintado con los cinco colores elementales del pentagrama: Espíritu-blanco (la sección más larga de la varita), Fuego-rojo, Aire-amarillo, Agua-azul y Tierra-negro.

Los Lamens

El Segundo y Tercer Adepto llevan lamens que simbolizan su afiliación elemental específica. El Hiereus y el Hegemón llevan lamens adornados con hexagramas, referencias al Macrocosmos y al Ser Humano Perfeccionado.

El Lamen del Hegemón en el Salón Portal revela sus importantes deberes como guardiana del equilibrio dentro del templo. El lamen representa los triángulos opuestos rojo y azul de Fuego y Agua unidos y en perfecto equilibrio: el Hexagrama Macrocósmico. Este lamen no es muy diferente de una Bandera simplificada del Este (sin las cruces), mostrando la importancia del Hegemón en guiar al candidato a través de todos los grados hasta la Antesala de la Luz de L.V.X. En el Ritual del Portal, ella también es la oficial que realiza todos los trabajos del Elemento Aire. Por lo tanto, indica que el Aire es el Reconciliador entre las Fuerzas de Fuego y Agua, y que solo a través del perfecto equilibrio de estos dos extremos se atraviesa el Portal hacia la Luz.

El Lamen del Hiereus en el Portal es idéntico a uno de los diagramas mostrados en este grado: "Abajo, se muestra el Símbolo Oculto de Malkuth, la décima Sephirah. Está en cuatro partes, correspondientes a la Cruz de Malta. Son Fuego de la Tierra, Agua de la Tierra, Aire de la Tierra, Tierra de la Tierra, como indica el símbolo. Corresponden a los cuatro grados del Primer Orden, que en cierto sentido, no abandonan Malkuth, siendo los grados de las cuatro Sephiroth más bajas de Malkuth en Assiah. Sobre ellos, está superpuesto un hexagrama blanco en un círculo. El seis y el cuatro hacen diez, el número de Malkuth en el Árbol. El hexagrama es también el Signo del Macrocosmos, de Tiphereth y de las seis Sephiroth superiores, por lo que es blanco: Espíritu gobernando la materia. Seis es un número perfecto, pues su todo equivale a la suma de sus partes... Recuerde que el número total de Malkuth es 496, que nuevamente es un número perfecto.

Entonces, Malkuth debe ser igualado y perfeccionado por los seis que gobiernan los cuatro: y el vínculo entre seis y cuatro es el número del pentagrama."

El Hiereus es el oficial que se sienta en el punto más bajo de Malkuth en el Salón, en la frontera del Reino Qlippótico, entronizado sobre la materia y vestido de Oscuridad. En el Portal, es el Oficial encargado de los trabajos del Elemento Tierra. Su lamen en este grado muestra principalmente que el Espíritu debe siempre gobernar la materia (representada por los cuatro colores subelementales de Malkuth). Si el Espíritu no corona la materia, el resultado es caos y maldad, simbolizados por los Qlippoth.

El Lamen del Tercer Adepto representa las fuerzas del Agua, y por lo tanto supervisa todos los trabajos del Agua en el grado Portal. Su lamen está pintado con los colores destellantes del Agua Elemental, azul y naranja. Ella representa los poderes del pilar negro (femenino) en este grado. El lamen muestra un octagrama en cuyo centro hay una copa de Agua dibujada al estilo de la Insignia de los Stolistes. El octagrama está formado por dos cuadrados superpuestos uno sobre otro en ángulo. Por lo tanto, se refiere no solo a la esfera de Hod, sino también a la de Chesed (es decir, las dos Sephiroth acuosas).

El Lamen del Segundo Adepto representa los Poderes del Fuego, y él está a cargo por lo tanto de todos los trabajos del Fuego en el grado Portal. Representa los poderes del pilar blanco (masculino) en la Ceremonia del Portal. Su lamen está pintado con los colores destellantes del Fuego Elemental, rojo y verde. En él se muestra un triángulo de Fuego vertical dentro de un pentagrama. El pentagrama se refiere a la esfera de Geburah, la Sephirah ígnea.

El Lamen del Adepto Jefe difiere de los otros en que tiene la forma de una Cruz de Rosa, que pertenece más propiamente y anuncia el simbolismo rosacruz del Segundo Orden.

Esta forma externa del Lamen de la Cruz de Rosa es un símbolo que une los números cuatro, cinco y seis. (Los cuatro brazos de la cruz, el número de Tiphareth (seis), al que se atribuye la Cruz de Rosa, y los cinco Elementos representados por los cuatro brazos de la cruz más el círculo del Espíritu.)

La cruz es un símbolo complejo cuyos significados principales incluyen el de "conjunción" de fuerzas opuestas. La cruz representa el centro místico del cosmos—el lugar de unión para las fuerzas del universo. En consecuencia, la cruz afirma la relación primaria entre los dos mundos, el celestial y el terrenal (Espíritu y Materia). Representa el Espíritu o Luz Divina, traída al mundo físico de la manifestación—Vida (el cuerpo humano) simbolizado por los cuatro Elementos que son los componentes de la Vida.

La rosa es principalmente un símbolo de completitud, logro total y perfección. También alude al centro místico y al corazón. La rosa es un símbolo yónico asociado con la regeneración, productividad y pureza. Debido a que la flor se despliega cuando florece, es un símbolo digno del crecimiento espiritual. Para los griegos era un símbolo del amanecer. La rosa es la flor sagrada de Venus, diosa del amor, atribuida a la séptima Sephirah. (El siete se describe como el número más bendecido de todos, y también es el número asignado al acto de iniciación en los misterios.)

La cruz dorada y la rosa roja juntas se refieren a la síntesis de todas estas ideas. La rosa roja también alude a la compasión y sacrificio del Caído y

Resucitado. La cruz dorada alude al oro espiritual oculto dentro de la naturaleza humana.*

Las Insignias de Admisión

La Cruz Griega de Cinco Cuadrados es la Insignia de Admisión al Ritual de la Cruz y los cuatro Elementos en el grado Portal. Simboliza las fuerzas equiparadas de los cuatro Elementos gobernados por el quinto Elemento ETH o Espíritu. Además, el número cinco alude a los poderes del pentagrama—esta cruz bien podría describirse como un pentagrama en forma de cruz.

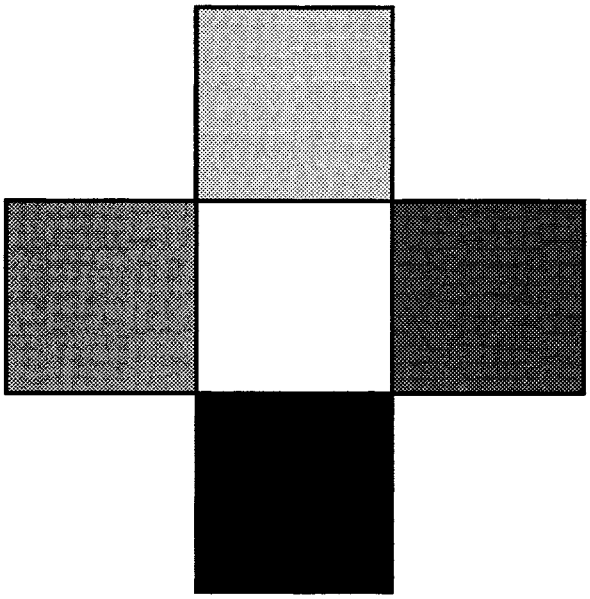
También se describe en la Ceremonia del Portal como: "una cruz de corrosión, c orrupción, desintegración y muerte. Por lo tanto, cae en los caminos de la Muerte y el Diablo, a menos que en Hod, la Gloria triunfe sobre la materia y lo Corruptible se revis ta de Incorrupción, alcanzando así la belleza de Tiphareth; a menos que en Netzach, la Muerte sea tragada por la Victoria y el Transformador se convierta en el Transmutador en Oro Alquímico Puro. 'A menos que nazcáis de Agua y del Espíritu, no podéis entrar en el Reino de Dios'."

Esto se refiere a algunos principios alquímicos muy básicos. En la ciencia de la Alquimia, la purificación surge de la separación, de los diversos procesos que ocurren durante el trabajo con la separación. La disolución, también conocida como separación, es una forma de descomposición, una desintegración. Esta es una parte crucial de la purificación alquímica. Lo que no es esencial se separa de lo que sí lo es. Lo que es puro se libera de lo impuro. Hay un Fuego natural y oculto dentro de la humanidad que provoca un proceso de limpieza mediante el calor, la putrefacción y la destilación- hasta que se revela la Esencia Pura. Solo aquello que ha soportado la Prueba de Fuego ha sido purificado. Solo aquello que cumple con la Prueba de devoción y amor, is puro.

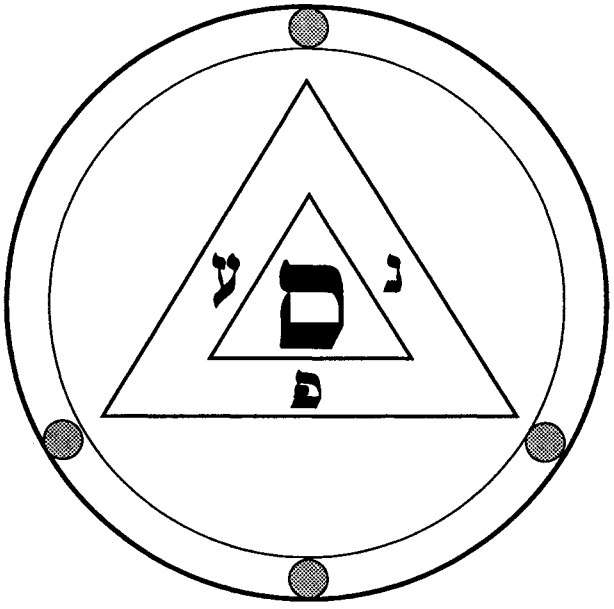
Esta cruz se entrega al candidato como símbolo de sus diversas "partes" componentes. El candidato examina y escruta simbólicamente estas partes separadas, un acto que representa el proceso de descomposición. Los diferentes Elementos deben ser cuidadosamente equilibrados; cualquier desequilibrio debe ser sacrificado. (Aunque estamos hablando de actos rituales simbólicos, estos procesos también deben ocurrir en la psique del individuo.) Hasta que el iniciado haya preparado la psique a través de la separación y purificación, no puede recibir el Eth, el Mercurio filosófico, (Espíritu) mediante el cual, a través del conocimiento y la comprensión, lo menor se transmuta en lo mayor. Solo entonces se puede encontrar la verdadera e indisoluble Piedra de los Sabios, dentro como fuente de fuerza e inspiración.

La Insignia del Lamen del Hiereus: Esta Insignia se describe anteriormente en est e capítulo así: "El triángulo dentro del círculo es el símbolo supremo de la Santísima Trini dad, y de las primeras tres Sephiroth, y de Binah en la cual está la esfera de Saturno, Go bernante del Camino Tau. Por lo tanto, es usada por el Hiereus, y cuando entré en el Sal ón de los Neófitos=en el grado 0 0, contemplé la espada que bloqueaba y el símbolo que supera la barrera.

El lamen en su atribución más especial al Hiereus, tiene los siguientes significado s. En el círculo están las cuatro Sephiroth de Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod. Las prime ras tres marcan los ángulos del triángulo inscrito dentro, mientras que los lados son



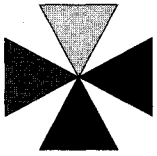
La Cruz Griega de Cinco Cuadrados



La Insignia del Lamen del Hiereus

los Caminos de Nun, Ayin y Peh, respectivamente. En el centro está marcada la letra Samekh indicando el 25º Camino. Mientras la Rueda gira, el eje permanece inmóvil. Siempre buscaré el centro, mirando desde afuera hacia adentro. Esta es la Llave de mi camino."☒

SECCIÓN 4: Diagramas Rituales



La Ceremonia del Portal incluye las explicaciones de varios diagramas. Algunos de estos se describen bastante adecuadamente dentro del texto del ritual mismo (incluyendo: la Cruz de los Cuatro Triángulos, el Círculo y Punto, el símbolo Oculto de Malkuth, el Diagrama de V.I.T.R. I.O.L. y la Tabla de la Unión 150). Los otros diagramas requieren un poco más de explicación.

El Gran Arcano Hermético: Este diagrama proviene del Musaeum Hermeticum, un libro alquímico del siglo XVII. Brevemente descrito en la ceremonia del Portal, este diagrama no solo contiene el simbolismo de los tres principios alquímicos, sino también de los siete números místicos. El punto central (el rostro) en el diagrama se refiere a la síntesis de todo lo inherente dentro de la mónada. La díada está simbolizada por la Reina de Luna y el Rey de Sol (los dos arquetipos de género así como las dos grandes fuerzas contendientes del Universo). La tríada está representada en el triángulo de Spiritus, Anima y Corpus (Espíritu, Alma y Cuerpo), así como en la tríada menor de los Tres Principios Alquímicos. El número cuatro está representado por los cuatro Elementos (dos de los cuales se muestran con sus animales querúbicos) en las esquinas del dibujo. El número cinco está representado por las cinco partes del iniciado (manos, pies y cabeza), cada una asociada con uno de los cinco Elementos en el diagrama. El número seis está simbolizado por los dos triángulos en el dibujo. La heptada está mostrada por el heptagrama de los Planetas.151

El rostro de la figura está contenido dentro de un triángulo formado por azufre, mercurio y sal. En la base está la sal, que se identifica con el planeta Saturno del heptagrama, apuntando hacia abajo a un cubo, el emblema del cuerpo (corpus). El azufre está colocado en el ángulo de Marte, apuntando hacia una mano que sostiene una antorcha en el lado del Alma (anima). El mercurio alquímico se encuentra en el ángulo del Planeta Mercurio, que apunta a una mano que sostiene un saco o matriz en el lado del Espíritu (spiritus). El triángulo mayor de Cuerpo, Alma y Espíritu representa el Macrocosmos, mientras que el triángulo menor que contiene el rostro es el Microcosmos.

La imagen del sol está situada en el lado del anima-Alma, porque a veces se considera como masculino, activo y fogoso. La salamandra arriba lo afirma. El principio femenino, Espíritu, se muestra junto a la imagen de Luna, sobre la cual está el águila de Escorpio (el Elemento Agua). En el lado de Sol y Júpiter hay un Rey. En el lado de Luna y Venus hay una diosa montando un delfín.

Sol y Luna (o Anima y Spiritus) son los principios masculino y femenino, que están separados en la naturaleza. A través del Arte Espagírico los dos se unen y la descendencia resultante es la Piedra Filosofal—el hermafrodita masculino y

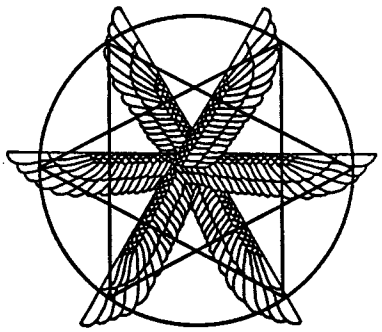
150 Para más información sobre todas las Tablas Enochianas, consulte nuestro libro, Secrets of a Golden Dawn Temple.

151 Consulte el libro de Adam McLean, The Alchemical Mandala.

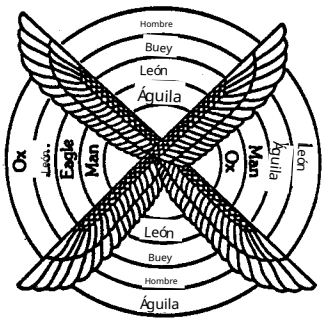
El Gran Arcano Hermético
(del Musaeum Hermeticum)

La Visión de Nabucodonosor

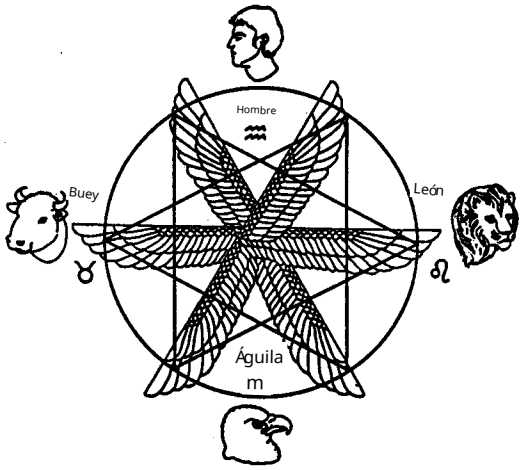
Los Serafines
de Isaías



Los Querubines
y las Ruedas de Ezequiel



Los Querubines
del Apocalipsis



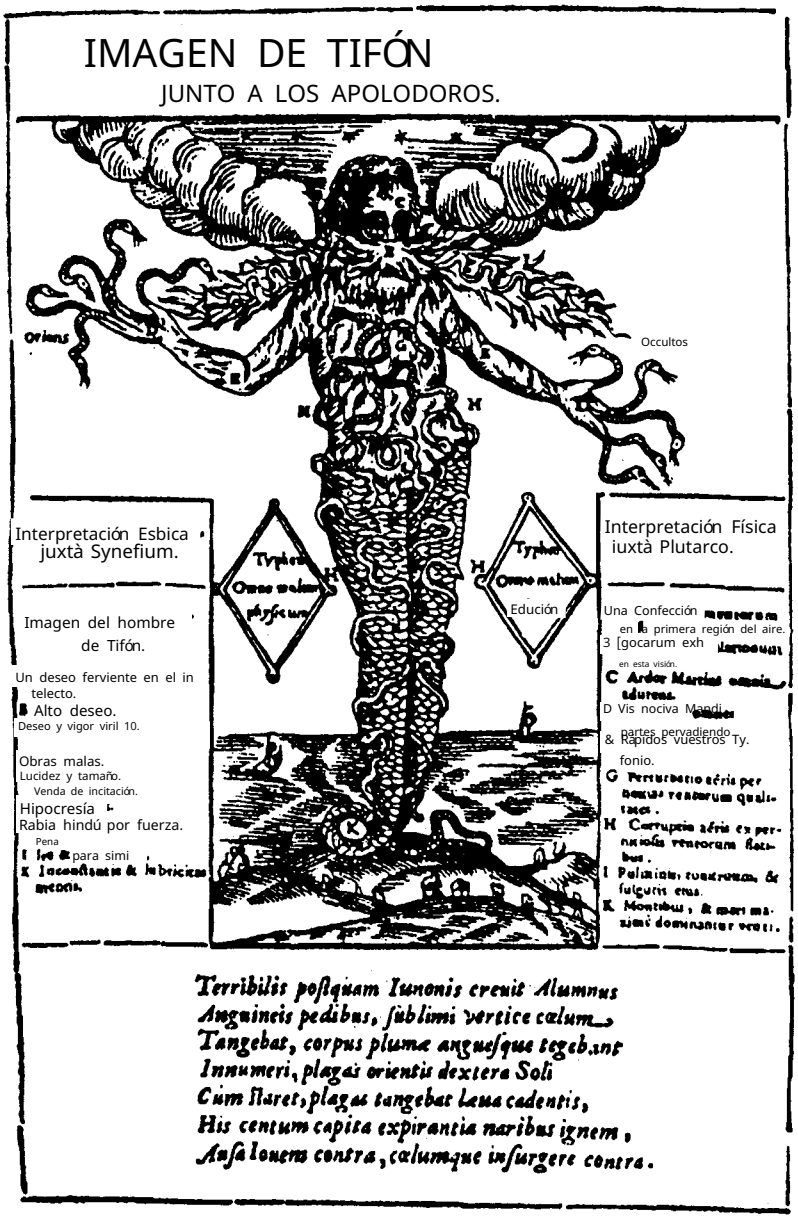
Los Serafines y los Querubines

Iouis ſiue Panos Hieroglyphica repræſentatio.

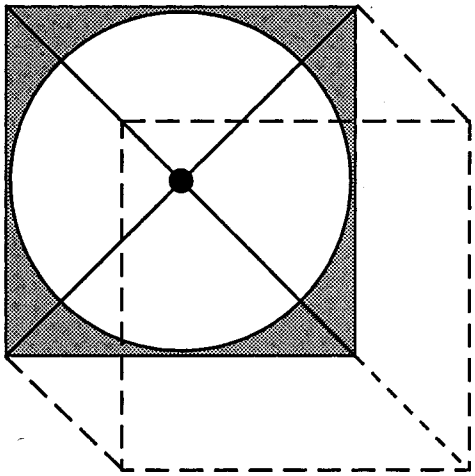
Una facies rubicunda, vis caloris en el Mundo.
B Rayos celestiales en la esfera lunar virtus.
C Elementos masculinos.
D Poteftas en annú omnefq, resoluciones.
E Vintate cius omaia fulciuatur.
F Dominum en el firmamento, o fijarum Gellarum fphæram.
G Terra (elemento femenino) húmeda plantas, hadas, y árboles.
H Aqua y licor son fuentes (elemento femenino) que fecundan la tierra.
Yo Agai, fegetes, otras plantas.
K Harmonia 7. Planetas.
L Afpera y montañas inæqualia indican.
M Vis fecundativa.
Un fundamento estable.
O Viento de los vientos, y rapidez en la acción.

Pan

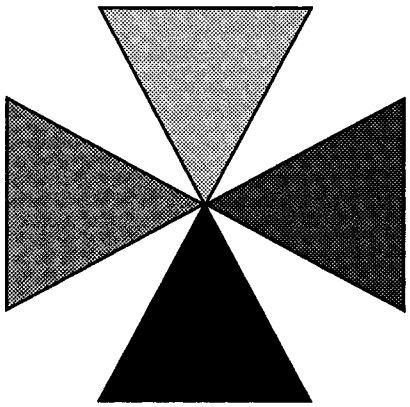
(de Œdipus Ægyptiacus de Athanasius Kircher)



Typhon
(de Œdipus Ægyptiacus de Athanasius Kircher)



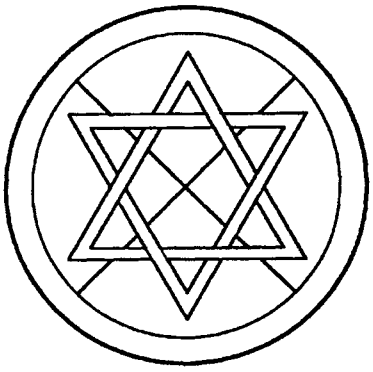
El Círculo y el Punto



La Cruz de los Cuatro Triángulos

Citronela

Color óxido



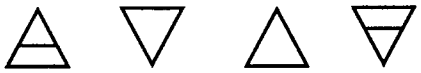
Oliva

Negro

El Símbolo Oculto de Malkuth

Visita Interiora Terrae Rectificando
Invenies Occultam Lapidem Veram Medicinam
V.I.T.R.I.O.L.U.M.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.
V. 1. T. R. I. O. L.
S. U. L. P. H. U. R.
M. E. R. C. U. R. Y.



Subtilis Aqua Lux Terra
S.A.L.T.

Flatus Ignis Aqua Terra

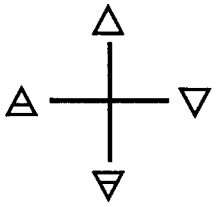


Diagrama de V.I.T.R.I.O.L.

femenino, Alma y Espíritu fusionados en uno. Esto se indica por los pies de la figura, uno en el Agua y otro en tierra seca.

En el círculo que rodea la figura, se muestra una frase en latín de siete palabras: Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem, "visita el interior de la Tierra, al rectificar descubrirás la piedra oculta." Cada palabra de la frase se relaciona con un proceso alquímico. Las primeras letras de todas estas palabras forman la palabra Vitriol. Dentro de siete círculos más pequeños se representan diversas escenas alegóricas del proceso alquímico desde la putrefacción hasta la resurrección.

Para obtener este tipo de perfección, el Alquimista intenta "fijar lo que es volátil." (El volátil fijo está representado en la parte superior del diagrama por las dos alas atadas juntas.) En la alquimia práctica, lo "volátil" es el mercurio que se evapora, mientras que lo "fijo" es el mercurio que permanece en el fondo del recipiente. Durante la condensación, lo volátil gotea desde la parte superior del vaso hasta el fondo. El objetivo de este proceso de sublimación es separar las porciones (fijas) masculinas y (volátiles) femeninas del mercurio. Luego, cada una de las dos porciones se purifica antes de unirse en la unión definitiva.

La Visión de Nabucodonosor: En los primeros días de la Orden, una variación de este diagrama fue brevemente descrita en el grado Philosophus. El diagrama del Portal se basa en una descripción dada en el Libro de Daniel (2:31-38). Nabucodonosor fue un rey de Babilonia cuyo nombre significaba "Nebo jefe protector." Nebo era el rey babilónico de la Sabiduría (el Señor del Brillo). Como rey, Nabucodonosor simboliza la voluntad humana respaldada por el intelecto, que produce el juicio humano. La voluntad humana apoyada por el intelecto es muy poderosa hasta cierto punto (el cuerpo metálico), hasta que se da cuenta de sus propias debilidades y limitaciones (los pies, parte de hierro y parte de barro). Estos representan las limitaciones del material base no purificado antes de que comience el proceso alquímico.

La visión del rey representa una gran figura compuesta por diferentes sustancias que son los metales planetarios usados en la Alquimia. Estos metales describen los diferentes aspectos psíquicos del iniciado. Estos son los materiales base que el aspirante debe analizar, separar y sublimar (solve et coagula) hasta el estado más alto de pureza. La Piedra cortada sin manos es el objetivo del proceso—la Piedra Filosofal a la cual todo lo demás es como la paja del grano llevada por el viento.

Los Serafines y Querubines: Este diagrama representa varias descripciones de seres angélicos de tres pasajes bíblicos diferentes. El primer pasaje es de Isaías Capítulo 6:1-3 donde el profeta describe una visión:

> En el año en que murió el rey Uzías, vi también al Señor sentado sobre un trono, alto y levantado, y su manto llenaba el templo. Sobre él estaban los Serafines: cada uno tenía seis alas; con dos cubría su rostro, y con dos cubría sus pies, y con dos volaba. Y uno clamaba al otro, y decía: Santo, Santo, Santo, es el Señor de los ejércitos: toda la Tierra está llena de su gloria.

Las seis alas se refieren al hexagrama y a la idea del número siete (la síntesis de los seis planetas antiguos más el luminar del Sol) que domina los cielos.

El siguiente pasaje se refiere a los Querubines en la visión del Profeta Ezequiel (Ezequiel, Capítulo 1).

> También del medio de ellos salió la semejanza de cuatro seres vivientes. Y esta era su apariencia; tenían la semejanza de un hombre. Y cada uno tenía cuatro rostros y cada uno tenía cuatro alas....Sus alas estaban unidas unas a otras; no se volvían cuando caminaban, iban cada uno recto hacia adelante. En cuanto a la semejanza de sus rostros, los cuatro tenían rostro de hombre, y rostro de león, al lado derecho; y los cuatro tenían rostro de buey al lado derecho; también los cuatro tenían rostro de águila. Así eran sus rostros: y sus alas estaban extendidas hacia arriba; dos alas de cada uno estaban unidas a otra, y dos cubrían sus cuerpos....Ahora, mientras contemplaba a los seres vivientes, he aquí una rueda sobre la Tierra junto a los seres vivientes....Y cuando los seres vivientes se movían, la rueda iba junto a ellos: y cuando los seres vivientes se levantaban de la Tierra, las ruedas se levantaban. Dondequiera que el Espíritu iba, ellos iban; allí iba su Espíritu; y las ruedas se levantaban delante de ellos: porque el Espíritu de los seres vivientes estaba en las ruedas....Y debajo del firmamento estaban sus alas rectas, una hacia la otra: cada uno tenía dos que cubrían de este lado, y dos que cubrían del otro lado sus cuerpos.

Aquí se ve que los Querubines son los poderes de los cuatro Elementos bajo el nombre de Tetragrámaton y la forma de la cruz (unidos unos a otros). La rueda del Espíritu añade el quinto y último Elemento (ETH) que es el principio guía de todo, completando así el pentagrama.

La descripción final de los Querubines es de la visión de Juan (Apocalipsis 4:7-8).

> Y la primera bestia era como un león, y la segunda bestia como un becerro, y la tercera bestia tenía rostro de hombre, y la cuarta bestia era como un águila voladora. Y las cuatro bestias tenían cada una seis alas alrededor; y estaban llenas de ojos por dentro: y no descansan día y noche, diciendo Santo, Santo, Santo, Señor Dios Todopoderoso, que era, es, y ha de venir.

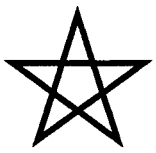
Aquí los Querubines se ven con una sola cabeza, pero con seis alas. Así unen los poderes del número siete (los planetas) con el número cuatro (los Elementos).

Typhon: El diagrama está tomado de Œdipus Ægyptiacus de Athanasius Kircher. Typhon también es llamado Set. Él es el Maligno, el impuro, el enemigo y asesino de Osiris. Typhon más tarde se conoció como el dragón de la ignorancia, la destrucción y la perversión.

Se decía que las duras tormentas de arena y los vientos secos del desierto de Egipto fueron creados por Apofis-Tifón, el creador del calor abrasador, la sequía y el aguijón del escorpión. Se reputaba que Tifón gobernaba cuando el Sol entraba en el Signo de Escorpio. También se creía que Tifón causaba ceguera mediante las arenas del desierto arrastradas por el viento.

Para los iniciados, Tifón representa al devorador de almas y al mundo inferior que "traga" el lado espiritual del individuo, cuya esencia es divina, pero debe nacer (renacer) en el Universo manifiesto (un descenso a un mundo inferior imperfecto). Derrotar a Tifón significa la libertad del ciclo de renacimiento en el mundo físico (devorado continuamente por Tifón) y la unión última con la divinidad.

Pan: El dibujo de Pan empleado en este grado proviene de un diagrama llamado "La Representación Jeroglífica de Júpiter o Pan" del CEdipus Ægyptiacus de Athanasius Kircher. El dios griego de la naturaleza era considerado el líder de las danzas sagradas que se decía había creado para representar las órbitas circulares de los planetas. El dios Pan es un compuesto de hombre y cabra, un arquetipo de energía natural. También se le asocia con el planeta Saturno (regente de Capricornio) y sus flautas representan la armonía de los cuerpos planetarios. Más tarde, los greco-egipcios consideraron a Pan una forma de Júpiter. El dios también era considerado el poder del Sol y el gobernante de los mundos inferiores. (Revise la información sobre Pan dada en el Capítulo Tres.)☒



Trabajo ritual para el grado Portal

Continúa la técnica de respiración cuádruple tal como se enseñó en el grado de Neófito. Añade a esto las siguientes visualizaciones:

Inhalar	—	Yod
Retención completa	—	Heh
Exhalar	—	Vav
Retención vacía	—	Heh

El iniciado del Portal debe construir todos los siguientes emblemas talismánicos para ayudar en la meditación y el ritual. Estos emblemas deben pintarse de negro sobre blanco:

- El sigilo de la rueda del Espíritu
- Un pentagrama
- El número cinco
- La letra Shin
- La letra Samekh
- El nombre ETH en hebreo
- El nombre PAROKETH en hebreo-
- El nombre YEHESHUAH en hebreo
- Un dibujo que contiene todas las formas de la cruz como se representa en las Insignias de Admisión de los grados Elementales.

MEDITACIÓN

para el grado Portal 152

Que el Aspirante medite sobre la cruz en sus diversas formas y aspectos como se muestra en las Insignias de Admisión a lo largo de los grados.

Que considere la necesidad y prevalencia del sacrificio a lo largo de la naturaleza y la religión.

Que comprenda el dicho del Maestro: "Quien quiera salvar su vida la perderá, y quien pierda su vida la salvará."

'Excepto que un grano de trigo caiga en la tierra y muera, permanece solo; pero si muere, produce mucho fruto.'

Que se esfuerce por darse cuenta de su propio lugar e importancia relativa en el Universo, esforzándose por mantenerse fuera de sí mismo y permitiendo solo aquellas pretensiones que permitiría a otro.

Que se abstenga cuidadosamente de hablar de sí mismo, de sus sentimientos o experiencias para poder ganar dominio del habla y aprender a controlar las actividades inútiles de su mente.

Que contemple el Sol como tenuemente velado por las nubes.

---

152 De The Golden Dawn de Regardie.

Desarrollo de la Voluntad

El desarrollo de la Voluntad es una de las tareas más importantes que enfrenta un mago. Es un factor principal en la consecución del progreso espiritual.

Un método práctico y muy efectivo para entrenar la Voluntad es establecer con scientemente objetivos específicos por un período de tiempo predeterminado, y si se d esvía de mantener estos objetivos, privarse de algo que le dé placer. Este método se b asa en un tipo de terapia de modificación de conducta. Tenga en cuenta que no hay n ada moralista en este procedimiento. El estudiante que emprende esta práctica no está "evitando (malos) vicios en favor de (buenas) virtudes."

El punto es fortalecer la Voluntad, que en sí misma no es ni buena ni mala. Est e ejercicio es un voto disciplinario por el cual el aspirante negará una acción habitual det erminada. Para realizar esta técnica correctamente, el estudiante debe establecer delibera damente un objetivo que no esté relacionado de ninguna manera con un hábito "malo", c omo fumar, maldecir o beber. Se debe mantener una actitud impersonal y libre de culpa de desapego. El aspirante debe seleccionar una idiosincrasia personal, como golpear el pie al ritmo de la música, decir una palabra determinada, o cruzar las piernas al sentarse . Esto ayudará a asegurar que el estudiante no convierta el ejercicio disciplinario en una virtud sin sentido.

Una de las formas más efectivas de reforzar la Voluntad es administrar una leve de scarga eléctrica. (Por lo general, se puede encontrar un pequeño dispositivo que entregue u na ligera descarga en cualquier tienda que venda suministros para magia escénica). La desc arga es muy ligera, pero puede ser bastante sorprendente. Si este dispositivo se emplea in mediatamente después del voto roto, se establece una conexión mental que se convertirá en un recordatorio fijo y potente que genera una alerta continua por parte de la Voluntad. Es importante llevar el dispositivo contigo en todo momento para que la acción disciplinaria p ueda aplicarse inmediatamente después de la transgresión. Al hacer esto, el estudiante refor zará la conexión entre la acción no deseada y la descarga eléctrica. Es a través de esta disci plina que la Voluntad obtiene su entrenamiento y efectividad. Todas las violaciones del jura mento deben ser rápidamente "castigadas" para dejar una impresión duradera en la mente del estudiante. Esto puede hacerse administrando una descarga ligera como se describió ant eriormente, o negándose algo que sea placentero.

Esta técnica logra dos cosas. Primero, se establece una vigilancia constante que genera un poder de Voluntad potente. Segundo, la mente misma queda gradualmente b ajo el control de la Voluntad del aspirante. Esto, a su vez, ayuda enormemente a la facu ltad de concentración del estudiante.

LA PRÁCTICA DE LA ESENCIA DIVINA

Para este ejercicio, el estudiante debe repasar y practicar todos los ejercicios de relajació n y conciencia corporal prescritos anteriormente.

Para realizar este ejercicio, acuéstate en una posición cómoda. Una vez relajado, reflexiona sobr e el hecho de que toda la superficie de tu cuerpo está cubierta por millones de diminutos por os. En realidad, cada músculo y órgano del cuerpo está compuesto por células que tienen pequ eñas áreas de espacio entre ellas.

Imagina que los poros en la piel de tu rostro (nariz, mejillas y frente) están completament e abiertos. (Esto debería tomar solo unos segundos si has realizado los ejercicios previos r egularmente). Luego procede a visualizar la piel del cuero cabelludo y la parte posterior d e la cabeza de la misma manera. Continúa con la piel del cuello, hombros, brazos, pecho, abdomen, caderas, muslos, piernas y pies. Imagina la membrana que rodea cada parte del cuerpo, incluidos los órganos internos, permeada por una serie de poros entrelazados de manera suelta por una sustancia similar a una red.

Una vez que hayas obtenido la sensación de apertura de todos los poros de tu cuerpo, v uelve a reflexionar sobre tu cabeza. Imagina que el cerebro también se ha llenado de po ros abiertos, algo parecido a una esponja. Aplica esta visualización a cada parte del cuer po: los huesos, músculos y órganos blandos, todos volviéndose como esponjas.

Cuando esta visualización esté completa, imagina que la atmósfera circundante puede penetrar fácilmente a través de tu cuerpo, como si el aire mismo fluyera a través de l os poros y agujeros de tu cuerpo. El aire te impregna, entrando en cada poro. Imagi na que cuando inhalas, el aire entra en tu cuerpo por la planta de tus pies; cuando e xhalas, el aire sale de tu cuerpo poroso por la parte superior de tu cabeza. Experime nta con visualizaciones similares, impulsando las inhalaciones y exhalaciones de aire a través de tu cuerpo en diversas direcciones.

Existe una relación entre los Elementos Aire y Espíritu. Por lo tanto, imagina que e l aire que fluye a través de tu cuerpo es el aire del Espíritu Divino—el Ruach Elohi m. Es lo Divino que existe en todas partes, rodeándote por todos lados—omnipote nte e infinito. Este Espíritu no tiene limitación ni oposición. Es la Verdad, Sabiduría y Amor eternos. Es Luz y Vida. Esto es lo que debes imaginar fluyendo libremente a través de cada poro de tu cuerpo y mente.

Este ejercicio está diseñado para llevar al estudiante a un alto nivel de conciencia di vina. Cada aspecto de la experiencia y el conocimiento místico puede ser plenamen te puesto en práctica durante esta meditación. Aunque es una extensión del trabajo previo del aspirante, esta meditación está diseñada para lograr una verdadera realiz ación sobre la infinitud del Espíritu eterno y el cumplimiento completo de lo Divino interior.

UNA VISUALIZACIÓN GUIADA PARA EL PORTAL 153

Después de tomar un baño ritual y realizar un rito de relajación, ponte la vestimenta de la Primera Orden y las bandas cruzadas blanca y negra. Dos velas, una negra y la otra blanca, deben colocarse sobre el altar, al Norte y al Sur respectivamente.

Cierra los ojos y continúa respirando en el ejercicio de la Respiración Cuádruple. Visualízate dejando atrás tu templo personal. La habitación se desvanece lentamente de tu vista.

Imagínate de pie en una gran puerta arqueada de piedra. Delante de ti hay un magnífico templo con pilares de mármol, un inmenso altar de piedra, suelo de baldosas blancas y negras, una asamblea de dioses y diosas egipcios y guardianes querúbicos. Anubis. Horus. Thme. Osiris. Este es un lugar que conoces muy bien y en el que te sientes cómodo. Es el Salón de la diosa, Thme, el Salón de las Dos Verdades. Aquí fue donde se produjo tu admisión a los misterios por primera vez, y comenzó tu viaje en el camino de la iniciación. Durante muchos meses has trabajado en este templo, aprendiendo sus secretos y estudiando sus fundamentos. Ahora es momento de viajar más allá de los límites de este templo y explorar lo que hay adelante. Cerca de la puerta en la que estás de pie hay un enorme pilar negro. Figuras y jeroglíficos están tallados en su superficie lisa de obsidiana. Una pirámide de vidrio teñido de rojo arde brillantemente en su cima. Extiendes la mano para tocar este pilar, el símbolo del templo que estás dejando atrás. Sabes que una vez que salgas de este templo, el tacto del pilar negro nunca se sentirá igual que ahora.La asamblea de dioses parece curiosamente eufórica por tu partida, como si entendieran más sobre tu viaje inminente de lo que tú mismo sabes. Saludándolos con los Signos de un Neófito, te das la vuelta y sales del arco hacia un paisaje cubierto de niebla.

Este es el terreno más extraño que has encontrado. No es ni de día ni de noche. No hay árboles ni plantas de ningún tipo. No hay rocas ni colinas. Hay muy poco de cualquier cosa excepto una neblina gris y un suelo cubierto de niebla. Esto es un desapego completo de todo lo que has experimentado hasta ahora.

Buscas un guía, porque la precaución te dice que no avances hasta que aparezca uno. Te retiras por un momento a una meditación tranquila, imaginándote como el dios-niño, Harpócrates, sentado sobre una flor de loto. Finalmente, eres despertado de esta meditación por una figura poco impresionante con una sencilla túnica marrón. Pones a prueba la autenticidad del guía vibrando el nombre divino Eheieh. Luego intercambian los Signos de Neófito. Tu guía entonces te conduce hacia la niebla.

Continúas caminando por un tiempo, sin estar seguro de tu dirección, o si siquiera existe un camino bajo tus pies. Ojalá hubiera algo, algún marcador o símbolo o que te diera una pista sobre hacia dónde vas. Pero nuevamente no hay nada. Podrías estar caminando en círculos, quién sabe. Es como si tú y tu guía existieran en un estado de limbo.

Le preguntas al guía hacia dónde vas. Él indica que en este punto de tu desarrollo espiritual, es tu decisión determinar dónde se encuentra realmente tu camino.

153 De nuestro libro Secretos de un Templo de la Aurora Dorada.

Debes encontrar una salida de la niebla. Siguiendo el consejo de tu guía, buscas dentro de ti el conocimiento que acumulaste como iniciado. Este conocimiento te ayudará ahora. Pero el conocimiento no es suficiente, debes comenzar a poner ese conocimiento en un uso sabio y práctico. Ni siquiera estás seguro de la dirección que estás enfrentando, por lo tanto cierras los ojos y pides la guía de la Luz Divina. Detrás de la oscuridad de tus párpados cerrados, ves aparecer una mano angélica, una Yod llameante sostenida en su palma. Girando tu cuerpo hasta que la mano esté directamente frente a ti, entonces abres los ojos. Ahora sabes que dirección es el Este.

Invocas los cuatro Elementos, diciendo las palabras adecuadas y saludando a cada punto cardinal con el Signo del Rasgamiento del Velo. Al saludar al Norte, montañas, colinas y bosques frondosos aparecen a tu alrededor. Al saludar al Este, una fresca ráfaga de viento te envuelve y comienzan a formarse nubes. Al abrir el Velo hacia el Oeste, se crean vastos océanos y ríos prístinos. Al hacer el Signo hacia el Sur, un rayo golpea un árbol iniciando un pequeño incendio que despeja la vegetación muerta.

Un paisaje rico se ha formado a tu alrededor donde antes no había nada. Pausas un momento para realizar la Cruz Cabalística. Tu guía asiente con aprobación. Los dos continúan en la dirección del viento del Este. Una rueda aparece en el cielo adelante, pero estás demasiado lejos para verla claramente.

No pasa mucho tiempo antes de que una visión terrible aparezca al lado derecho del camino que recorres. En un campo hay un esqueleto balanceando una guadaña de un lado a otro, cortando los largos tallos de hierba silvestre. Bajo sus pies huesudos sobresalen partes de cuerpos humanos de la Tierra, que nutren la vegetación fresca. El esqueleto deja de balancear su herramienta y te lanza una larga mirada sin ojos. Un escorpión mortal rebusca entre los huesos en busca de alimento, y una serpiente venenosa se enrosca alrededor de las piernas delgadas del segador. A lo lejos, más allá de la figura, está la colosal forma de Tifón, expulsando humo y ceniza por la boca como un volcán infernal.

Esta es la imagen de la transformación, que la mayoría de las personas teme intensamente. Es una imagen aterradora porque muchos individuos temen cualquier tipo de cambio. Sin embargo, el cambio es un acontecimiento natural en el ciclo del universo. El cambio de conciencia es necesario para la evolución espiritual. Notas un águila blanca que vuela sobre la cabeza del esqueleto, un símbolo de pureza y transmutación. Haces el Signo del Entrante hacia la figura. Esta responde con el Signo del Silencio. Tú y tu guía continúan por el camino del Este.

El paisaje continúa como antes, sin cambios en su riqueza. Muy adelante, parece haber un gran árbol con la forma de la letra Tau. Una figura cuelga de él, pero estás demasiado lejos para ver detalles.

A la izquierda del camino se observa otra visión extraña. Una criatura peluda con cabeza de cabra, enormes alas parecidas a las de un murciélago y pies con garras está sobre una piedra negra cúbica. A la roca están encadenadas dos criaturas más pequeñas con cuernos que bailan e imitan al ser mayor. El gran demonio escupe y se ríe de ti mientras agita sus alas de cuero y se mece sobre el altar, pisoteando pentagramas protectores. La figura te lanza una lluvia de obscenidades y te dice que regreses de donde viniste.

Sin embargo, eres consciente del humor de esta situación. La figura del diablo es realmente una comedia de errores, un conglomerado de varias partes animales unidas como una ilusión para engañarte. El Diablo es un hombre del saco, una creación construida a partir de los propios miedos y la corrupción de la humanidad y proyectada hacia afuera en la forma de un demonio, un chivo expiatorio para todos los actos malvados cometidos por los seres humanos. Esta ilusión, como todas las ilusiones colocadas como obstáculos para tu crecimiento espiritual, debe ser enfrentada, expuesta y vista por lo que realmente es, o de lo contrario permanecerás como las dos criaturas más pequeñas, atadas por sus propios conceptos erróneos. Debes ver más allá de la visión limitada de tus dos ojos físicos. Se requiere la visión mayor de la visión interior. La figura del diablo no te alarma, de hecho, te provoca a reír.

La aparición del Diablo desaparece sin dejar rastro. Más allá, en el bosque, ves la figura del gentil Pan, dios griego de la naturaleza, muy difamado por el cristianismo, que convirtió al dios pacífico en un monstruo. Pan está agradecido de que hayas destrozado la falsa forma ilusoria del diablo. Con un movimiento de su cola de cabra, sonríe y se desliza silenciosamente hacia el bosque. Poco después, escuchas el dulce sonido de la música de sus flautas de caña hueca.

Continuando en dirección al Este, tú y tu guía finalmente se encuentran en medio de un gran valle donde un río claro divide la tierra. Un poderoso volcán arroja ceniza hacia el cielo distante, pero ni siquiera esa vista impresionante puede apartar tus ojos de la forma gigantesca de un Ángel que cruza el río, con un pie apoyado en tierra seca y el otro en el agua. Los ojos del Ángel están cerrados, y tienes la impresión de que no necesita ojos para verte. Su cabello rojizo suave enmarca su rostro y cae en largos mechones sobre su túnica azul. Sus alas son como dos crescientes prismáticos que se elevan como vapor en el aire más allá. Un solo cuadrado dorado adorna su prenda azul celeste, y el brillante orbe del sol adorna su frente. En sus manos delgadas sostiene dos vasos, uno con agua y el otro con fuego. Mezcla los dos Elementos primordiales, creando vapor y oro líquido.

Luego el Ángel suelta los dos vasos que permanecen flotando en el aire, completamente sin soporte. La mezcla de los Elementos continúa como antes, el Fuego y el Agua ahora forman un signo de infinito mientras fluyen de un recipiente al otro. Con las manos libres, el Ángel hace el Signo del Philosophus. Sin advertencia, un feroz león aparece detrás de un arbusto, listo para lanzarse sobre ti. De alguna manera comprendes que lo que está a punto de ocurrir es necesario, y resistes el impulso de expulsarlo. El gran felino se abalanza sobre ti y te derriba. La bestia te da una mordida dolorosa en la cadera izquierda y luego simplemente se aleja y comienza a lamerse la pata. La punzada de la herida es intensa. La vista de la sangre en tu mano te hace entrar en un estado parecido a un trance:

Llamas te rodean por completo, envolviendo todo tu cuerpo. El dolor de la herida aumenta mientras sientes el Fuego purificador quemando las impurezas de tu personalidad: todas las mentiras, celos, crueldades e injusticias que alguna vez cometiste contra otros y contra tu propio Ser Superior. Todos estos males salen a la superficie como un absceso. Surgen de tu piel para rodear tu cuerpo como el humo fétido de un incendio de basura. El hedor de tus propios males desnudos es suficiente para hacerte vomitar, y de repente te sientes expuesto y avergonzado.

Entonces el Ángel hace el Signo del Practicus, formando una copa sobre su c orazón con las manos. Mientras lo hace, te das cuenta de un águila blanca pura vola ndo bajo, rozando la superficie del río. Mientras yaces exhausto en el suelo, la gran ave gira en círculos sobre ti y finalmente aterriza, hundiendo sus afiladas garras en t u cadera derecha.

El dolor es casi un alivio. Aparece una tormenta repentina. Gotas pesad as de agua lavan tu rostro y entran en tu boca. La nube negra y fétida es lav ada sin dejar rastro por la lluvia redentora. El ave rapaz no se molesta en abs oluto por el aguacero. Te mira con ojos severos, pero parece decir: "misericord ia, perdón, paz".

La lluvia cesa tan repentinamente como comenzó y el ave emprende el vuel o. El sol aparece detrás de una nube y sus rayos forman el arcoíris más perfecto q ue hayas visto en el Este. Una maravillosa sensación de libertad te invade. Te siente s curado y rejuvenecido. Al ponerte de pie para enfrentar al Ángel, extiendes ambas manos para tocar las heridas dejadas por las criaturas querúbicas. Al extender tus manos hacia el Ángel, notas que no están ensangrentadas. En la palma de una man o hay una pequeña lengua de llama y en la otra un puñado de agua.

El Ángel hace el signo de la cruz equilibrada sobre ti. Juntando ambas manos sobre tu corazón, absorbes los Elementos equilibrados en tu centro Tip hereth, y una oleada de brillantez blanca reverbera a través de todas las esfer as y senderos de tu Pilar Medio interior.

El Ángel comienza a desvanecerse de la vista, transformándose en gotas b rillantes de niebla que cuelgan en el aire y captan los rayos del sol para formar formas prismáticas fluidas. Las formas centelleantes se reúnen en un delgado ve lo que se extiende ante ti en el Este. Tu guía, a quien casi habías olvidado, te t oma del brazo y te coloca frente a esta cortina etérea. Haciendo el Signo del Ras gado del Velo, apartas la cortina.

Un inmenso pilar blanco, contraparte del pilar negro que viste antes, se alza ante ti, extendiéndose casi hasta el cielo. Su superficie de mármol blanco está completamente gr abada con escenas y símbolos sagrados. Su capital piramidal roja casi se pierde de vista e ntre las nubes. Tocas este pilar justo como abrazaste a su gemelo negro. Una parte interio r de ti se regocija en esta unión. Durante mucho tiempo permaneces en comunión con las energías del pilar de la Luz.

Finalmente es hora de terminar este viaje. Tu guía te lleva de regreso por el camino, pasando por el bosque de Pan y la figura de la Muerte balanceando su gua daña. Por último, llegas a la puerta del templo familiar en el Oeste. Intercambias las Señales de la Apertura y el Cierre del Velo con tu compañero y le das despedida. Lue go, dando las Señales del Neófito, entras en el Salón de la Manifestación Dual.

La asamblea de dioses y diosas parece eufórica al verte. El templo es el mi smo, pero te sientes diferente—de alguna manera cambiado. Es como si hubieras alcanzado un nivel o plano distinto en tu desarrollo espiritual, y tu perspectiva ya no es la misma que antes. Pasas un breve período de tiempo ante la llama del alt ar antes de decidir terminar la meditación.

Finalmente, ves tu propia habitación física del templo y te ves sentado dentro de ella. Trae tu conciencia lentamente de vuelta a tu cuerpo físico, perc ibiendo la habitación a tu alrededor. Después de ajustarte a tu entorno, puedes llevar la visualización a su finalización.

Al final de la meditación, puedes anotar cualquier impresión o experi encia en un diario mágico antes de cerrar con el LBRP.

Trabajo adicional para el Grado Portal

En nuestro libro Secretos de un Templo de la Golden Dawn, Volumen Dos, hay varios rituales escritos específicamente para el grado Portal. Incluyen: el Rito de Auto-Purifi cación, el Rito de Auto-Consagración, el Rito de Auto-Consagración a través del Azufre, el Rito de Auto-Purificación a través de la Sal, una Meditación Simple sobre los Lame ns del Portal, y las Purificaciones de los Elementos Internos. El estudiante también pu ede comenzar la práctica regular del Ritual Supremo de Invocación del Pentagrama (S IRP) y el Ritual Supremo de Destierro del Pentagrama (SBRP). Aunque estos dos últim os rituales son tradicionalmente de nivel Adepto, creemos que el iniciado del Portal p uede comenzar a practicarlos en virtud de que ya ha sido introducido a los cinco Ele mentos.

Las Señales LVX vs. las Señales del Portal.

En algunos de los rituales sugeridos en este capítulo (el SIRP, el SBRP, el BRH y la Apertur a de Regardie por la Torre de Guardia) se pide al iniciado que dé las Señales LVX después de trazar los pentagramas del Espíritu. Esto se debe a que tradicionalmente, los rituales av anzados de este tipo eran realizados solo por iniciados en el grado de Adeptus Minor (o s uperior). Las Señales LVX son las señales de grado de un Adeptus Minor, no necesariament e la señal de grado del Elemento Espíritu. El Quinto Elemento se confiere a un iniciado en el grado Portal, y por lo tanto las señales de grado del Espíritu son la Apertura y el Cierr e del Velo, así como la señal de grado para el Aire es la del Theoricus. Por lo tanto, es ap ropiado que el iniciado del Portal sustituya libremente las Señales del Portal por las Señales LVX. Sin embargo, entendemos que muchos estudiantes ya han estado realizando estos rit uales con las Señales LVX tradicionales y pueden mostrarse reacios a cambiar a las Señales del Portal. Por ello, hemos presentado los rituales en este curso con las Señales LVX tradi cionales, dejando abierta la opción para que el individuo elija.

Lecturas sugeridas

El Arte de la Verdadera Sanación por Israel Regardie

(Trata el aura y el Pilar Medio desde un punto de vista terapéu tico. Realice los ejercicios sugeridos en el libro.)

El Pilar Medio por Israel Regardie
(Este libro también trata la técnica del Pilar Medio. Intenta vincular los r esultados del entrenamiento mágico con la terminología de la Psicolo gía Analítica.)

El Mandala Alquímico por Adam Mclean
(Describe varios símbolos occidentales para la contemplación y meditación. Escriba un informe sobre el libro y realice las meditaciones que des cribe.)

Tres Libros de Filosofía Oculta por Henry Cornelius Agrippa, editado y ano tado por Donald Tyson. (Un libro que fue la fuente de muchas de las enseñanzas de la Orden.)

Los Rosacruces por Christopher McIntosh
(Un excelente libro sobre el Rosacrucismo.)

El Mago Sagrado por William Bloom·
(Un libro imprescindible que es un diario de un mago que realizó la cere monia de seis meses conocida como la Magia Sagrada de Abra-Melin el Mag o. Una mirada directa a la dificultad que implica alcanzar el verdadero con ocimiento y la conversación con el Ángel Guardián Santo propio.)

Libros sobre Psicología

El Espectro de la Conciencia por Ken Wilber

Recuerdos, Sueños, Reflexiones. por C.G. Jung

Psíque y Símbolo por C.G. Jung

Introducción a la Psicología Junguiana por Calvin S. Hall y Vernon J. Nordby

Escritos Seleccionados; Una Introducción a la Orgonomía por William Reich

Wilhelm Reich: La Evolución de su Obra por David Boadella

El Humano Posible por Jean Houston

Libros sobre Astrología

Los Principios y la Práctica de la Astrología (serie) por Noel Tyl

Astrología Horaria: La Historia y Práctica de la Astro-Divinación por Anthony Louis

Trabajo para el Mago Avanzado

Tradicionalmente, un iniciado permanece en el grado de Portal durante un mínimo de nueve meses. Dado que el proceso de gestación espiritual no es menos importante para el estudiant e auto-iniciado, sugerimos adherirse a este período de tiempo. Después de completar este

curso, el estudiante debería estar bien preparado para avanzar hacia estudios y rituales más avanzados. Gran parte de este trabajo se encuentra en The Golden Dawn de Israel Regardie, incluyendo varios rituales escritos por Regardie para el trabajo a nivel de Adepto. La Introducción a la Primera Edición de Regardie ofrece una visión general de algunos de los trabajos de grado tradicionalmente requeridos para un Adepto. 154 En este momento, el estudiante puede comenzar a explorar los estudios más avanzados de clarividencia (skrying), Enochiano, la adivinación del Tarot conocida como la "Apertura de la Llave" y muchas otras técnicas descritas en ese libro. 155

En Secrets of a Golden Dawn Temple, Volumen Dos, hay una serie de rituales diseñados para el mago a nivel de Adepto. Estos incluyen: una Meditación en el Trono de Stolistes, la Consagración de un Talismán Tiféretico, el Ritual para el Desarrollo Espiritual, una Invocación de Hermes-Toth, la Asunción de Formas Divinas, una Meditación Guiada, El Rito de Asunción a la Forma Divina de Thme, la Convocatoria Suprema de las Torres de Vigilancia, Un Viaje Alquímico Guiado para el Adepto, La Invocación Suprema de Eth, la Consagración de un Talismán Lunar, La Apertura de las Esferas por la Llave, el Rito de Asunción a la Forma Divina de Osiris, Una Meditación en la Cruz de la Victoria, La Carga de los Guardianes del Templo, Una Meditación en la Pared de la Bóveda en Miniatura, Una Invocación de Aries, Un Rito de Sanación, Invocaciones a los Poderes de los Elementos y una Invocación de Binah.

El capítulo cinco de Secrets of a Golden Dawn Temple (Volumen Dos), también proporciona algunos trabajos tradicionales de grado para Adeptos: la construcción y consagración de las cuatro Armas Elementales, la Varita de Loto, la Espada Mágica y el Lamen de la Rosa Cruz.☒

EL RITUAL MENOR DE BANISHMENT DEL HEXAGRAMA (BRH)

(Este ritual utiliza las cuatro formas menores del hexagrama asignadas a los cuartos d e acuerdo con los Signos Cardinales en la rueda Zodiacal. Así, Aries-Fuego está en el E ste, Cáncer-Agua está en el Norte, etc.)

Enfréntese al Este y realice la Cruz Cabalística.

Con el dedo índice derecho o un implemento, trace el hexagrama de destierro del Fuego hacia el Este. Empuje a través del centro de la figura y vibre la palabra "ARARITA".

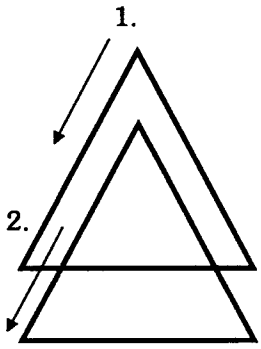
---

154 El trabajo de Grado listado en la introducción es para los subgrados de Neófito Adeptus Minor y Zelator Adeptus Minor.

155 Un libro que describe los rituales de la Orden Interna y los trabajos avanzados de la Golden Dawn con más detalle será publicado en un futuro cercano por Adam Forrest.

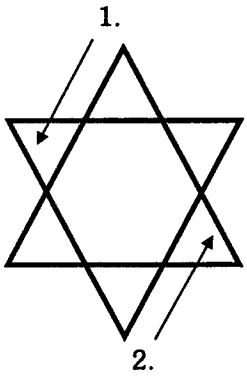
ESTE

Hexagrama de Destierro de Fuego



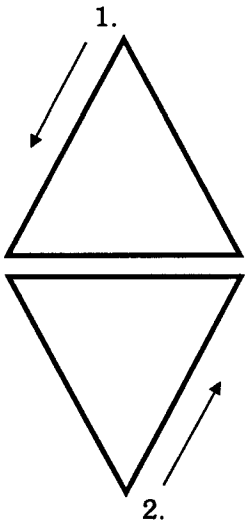
SUR

Hexagrama de Destierro de Tierra



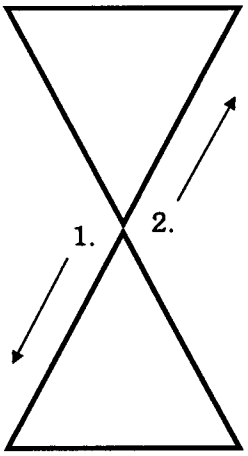
OESTE

Hexagrama de Destierro de Aire



NORTE

Hexagrama de Destierro de Agua



Los Hexagramas para el BRH

Tenga cuidado, usar los signos LVX NO es una práctica correcta.

Múevete hacia el Sur y traza el hexagrama de destierro de la Tierra. Carga el centr o de la figura como antes y vibra "ARARITA".

Múevete hacia el Oeste y dibuja el hexagrama de destierro del Aire. Energízalo atravesando el centro de la figura y vibra como antes, "ARARITA".

Ve hacia el Norte y dibuja el hexagrama de destierro del Agua. Empuja e intona co mo antes, "ARARITA".

Regresa al Este y realiza el Análisis de la Palabra Clave: Extiende los brazos e n forma de la Cruz Tau. Di con sentimiento, “I.N.R.I.” (Pronuncia cada letra) "Y OD NUN RESH YOD" (Yode-noon-raysh-yode). Mientras pronuncias los nombres de las letras hebreas, trázalas en el aire frente a ti, de derecha a izquierda. Luego di:

Virgo, Isis, poderosa Madre,
Escorpio, Apofis, Destructor,
Sol, Osiris, Muerto y Resucitado,
Isis, Apofis, Osiris.

A través de la oración anterior, eleva gradualmente los brazos y levanta la cabeza hacia arriba. Vibra fuertemente, "IAO".

Regresa a la postura de la Cruz Tau diciendo, "La Señal de Osiris Muerto".

Levanta el brazo derecho recto hacia arriba desde el hombro. El brazo izquierdo debe estar e xtendido desde el hombro izquierdo de modo que la posición de ambos brazos juntos se ase meje a la letra L. Las manos deben estar abiertas y planas con las palmas hacia adelante. Gir a la cabeza para mirar sobre tu brazo izquierdo. Di, "L, la Señal del Luto de Isis".

Levanta los brazos por encima de la cabeza en un ángulo de sesenta grados de modo que for men la letra V. Mantén los brazos rectos y las palmas hacia adelante. Echa la cabeza hacia atr ás y di, "V, la Señal de Tifón y Apofis".

Cruza los brazos sobre el pecho para formar la letra X. Inclina la cabeza y di: "X, la Señal de Osiris Resucitado."

Di lenta y poderosamente, “L.V.X.” (Deletrea cada letra por separado y haz el signo de cada una mientras lo haces.) Di, "LUX" (lukes).

Permanecer en la Señal de Osiris Muerto y decir, "La Luz..." (mantén los brazos extendidos en la posición de la Cruz Tau por un momento y luego cruza de nuevo sobre el pecho) "...de la Cruz."

(Nota: Este es el final del Análisis de la Palabra Clave tal como se realiza en el Ritual de D estierro del Hexagrama [BRH]. Sin embargo, el Análisis de la Palabra Clave se realiza ligera mente diferente en el Ritual de la Cruz de Rosa.)

LOS SIGNOS L.V.X.

Señal de Osiris Muerto

Luto de Isis

Apofis y Tifón

Signo de Osiris Resucitado

LA APERTURA POR LA TORRE DE VIGILANCIA

(Nota: Este es un ritual escrito por Israel Regardie que se basa en el SIRP de la Gol den Dawn y la Consagración de la Bóveda de los Adeptos.) 156

Preparación del Salón: El templo debe ser dispuesto de acuerdo con el Salón del Neófit o. Las tablas elementales deben colocarse en los cuartos correspondientes. En el cent ro del altar debe estar la Tabla de la Unión con las armas elementales alrededor. (Da ga de Aire-Este, Varita de Fuego-Sur, Copa de Agua-Oeste, Pentáculo de Tierra-Norte.) · El mago debe estar relajado y vestido con el atuendo ceremonial completo. Se pued e emplear una daga con mango negro, espada o Varita Exterior de Doble Poder para el LBRP y BRH.

156 Regardie y yo discutimos el tema de la auto-iniciación varias veces. Ambos estuvimos de acuerdo en qu e, en este nivel de logro, el mago debe realizar la Apertura por la Torre de Vigilancia diariamente para acti var el astral (Mundo Yetzirático) y convertirse en un mago que realmente camina entre los mundos.—CC.

Comience el ritual con cinco golpes. Diríjase al Noreste y diga en voz alta: "¡HEKAS, HEKAS ESTE BEBELOI!"

Vaya al Este y realice el LBRP. Realice el BRH.

Diríjase al lado Sur del altar y tome la Varita de Fuego. Gire hacia la Tabla Elemental de Fuego en el Sur y agite el implemento tres veces frente al sigilo de la Tabla. Luego, sosteniendo la varita en alto, circule lentamente la habitación en dirección horaria (deosil) diciendo:

> Y cuando, después de que todos los fantasmas sean desterrados, veas ese Fuego Santo e Informal, ese Fuego que lanza y destella a través de las profundidades ocultas del Universo, escucha la Voz del Fuego.

Al llegar al Sur, enfréntese a la Tabla Elemental y agite la varita frente a ella nuevamente, tres veces. Con la varita, trace un gran círculo en el aire frente a la Tabla e imagínelo en luz blanca brillante. Dentro de este círculo dibuje un gran pentagrama invocador de Espíritu Activo flamígero blanco y vibre "BITOM." En el centro de la figura, dibuje el sigilo del Espíritu en luz blanca brillante y vibre "EHEIEH." Realice los Signos LVX. Dibuje otro círculo. Trace el pentagrama invocador de Fuego sobre el que acaba de dibujar mientras vibra, "OIP TEAA PEDOCE." En el centro dibuje el sigilo de Leo y visualícelo en rojo, mientras entona "ELOHIM."

Coloque la varita delante de la Tabla y haga el Signo de Philosophus. Permanezca en esta posición y diga:

> En los Nombres y Letras del Gran Cuadrante del Sur, os invoco a vosotros, ¡ángeles de la Torre de Vigilancia del Sur!

Deje la Varita de Fuego frente a la Tabla. Tome la Copa de Agua y gírese hacia el Oeste. Agite la copa tres veces delante de la Tabla de Agua. Sostenga la copa en alto mientras circunambula lentamente y en silencio alrededor de la habitación y diga:

> Por lo tanto, primero el Sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe rociar con el Agua Lustral del Mar Ruidoso y Resonante.

Al llegar al Oeste, agite la copa tres veces más y trace el círculo en luz blanca ante la Tabla. Dibuje el pentagrama pasivo invocador en blanco con la copa mientras vibra "HCOMA". En el centro trace el sigilo del Espíritu en luz blanca y vibre "AGLA". Haga los Signos LVX. Trace otro círculo. Dibuje el pentagrama invocador de Agua sobre el pentagrama del Espíritu mientras entona "EMPEH ARSEL GAIOL". Dibuje el sigilo azul del Águila en el centro y vibre, "Aleph Lamed, AL."

Coloque la copa frente a la Tabla y haga el Signo de Practicus. Mientras está en esta posición diga:

> En los Nombres y Letras del Gran Cuadrante del Oeste, os invoco a vosotros, ángeles de la Torre de Vigilancia del Oeste.

Deje la Copa de Agua frente a la Tabla. Diríjase en sentido horario hacia el Este del altar y tome el Daga de Aire. Gírese hacia el Este y agite el instrumento tres veces frente a la tabla de Aire. Comience la circunvalación lenta mientras dice,

> Existe un Fuego así, que se extiende a través de las corrientes del Aire—o incluso un Fuego informe de donde proviene la Imagen de una Voz, o incluso una Luz centelleante, abundante, giratoria, que se arremolina hacia afuera, clamando en voz alta.

Deténgase nuevamente en el Este y agite el implemento tres veces frente a la Tabla. Trace el círculo y el pentagrama activo invocador del Espíritu en blanco mientras vibra "EXARP." Dibuje el sigilo del Espíritu en el centro y vibre, "EHEIEH." Haga los Signos LVX. Dibuje otro círculo. Trace el pentagrama invocador del Aire mientras entona "ORO IBAH AOZPI." Dibuje en el centro el sigilo amarillo de Acuario y vibre "YHVH."

Coloque el Daga frente a la Tabla y haga el Signo de Theoricus. Diga:

> En los Nombres y Letras del Gran Cuadrante Oriental, os invoco, ángeles de la Torre de Vigilancia del Este.

Deje el Daga de Aire frente a la Tabla. Diríjase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Norte del altar y tome el Pentáculo de Tierra. Gire hacia el Norte y agite el implemento tres veces frente a la Tabla de Tierra. Comience la circunvalación lenta mientras dice:

> No te inclines hacia ese mundo oscuramente espléndido donde continuamente yace una profundidad infiel, y el Hades envuelto en penumbra, deleitándose en imágenes ininteligibles, precipitado, serpenteante, un Abismo negro y siempre rodante, siempre adoptando un cuerpo, no luminoso, informe y vacío.

Deténgase al llegar al Norte y agite el implemento tres veces más frente a la tabla. Con el Pentáculo trace el círculo y el pentagrama pasivo invocador del Espíritu en blanco. Vibre "NANTA." Trace el sigilo blanco del Espíritu en el centro mientras entona "AGLA." Haga los Signos LVX. Trace otro círculo. Dibuje el pentagrama invocador de Tierra sobre la figura anterior mientras vibra "EMOR DIAL HECTEGA." Dibuje el sigilo negro de Tauro en el centro e intone "ADONAI." Coloque el Pentáculo frente a la Tabla y haga el Signo de Zelator. En esta posición, diga:

> En los Nombres y Letras del Gran Cuadrante Norte, os invoco, ángeles de las Torres de Vigilancia del Norte.

Deje el Pentáculo frente a la Tabla. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Oeste del altar y mire hacia el Este. Trace un círculo sobre la Tabla de la Unión. Luego dibuje cada uno de los pentagramas del Espíritu en blanco y vibre las palabras apropiadas:

EXARP EHEIEH. HCOMA AGLA. NANTA AGLA. BITOM EHEIEH.

Luego diga:

> En los Nombres y Letras de la mística Tabla de la Unión, os invoco, fuerzas divinas del Espíritu de la Vida.

Haga el Signo del Rasgamiento del Velo. Visualice el Velo abriéndose mientras lo atraviesa.

Permanezca al Oeste del altar y diga la siguiente oración en enoquiano:

> OL SONUF VAORSAGI GOHO IAD BALATA. ELEXARPEH. CO-MANANU. TABITOM. ZODAKARA, EKA ZODAKARE OD ZODAMERANU. ODO KIKLE QAA PIAPE PIAMOEL OD VAOAN.
> (Oh-ell son-oof vay-oh-air-sah-jee go-ho ee-ah-dah bahl-tah. El-ex-ar-pay-hay. Co-mah-nah-noo. Tah-bee-toh-em. Zohd-ah-kah-rah eh-kah zohd-ah-kah-ray oh-dah zohd-ah-mehr-ah-noo. Oh-doh kee-klay kah-ah pee-ah-pay pee-ah-moh-el oh-dah vay-oh-ah-noo.)
>
> (Diga:) Os invoco, ángeles de las esferas celestiales, cuyo morada está en lo invisible. Vosotros sois los guardianes de las puertas del Universo, sed también los guardianes de esta esfera mística. Mantene lejos el mal y el desequilibrio. Fortaléceme e inspírame para que pueda preservar sin mancha esta morada de los misterios de los dioses eternos. Que mi esfera sea pura y santa para que pueda entrar y participar de los secretos de la Luz Divina.

Diríjase en sentido de las agujas del reloj hacia el noreste y diga:

> El Sol visible es el dispensador de Luz para la Tierra. Permítame, por tanto, formar un vórtice en esta cámara para que el Sol Invisible del Espíritu pueda brillar desde arriba.

Circunambule el templo tres veces y haga el Signo de Proyección y el Signo de Silencio cada vez que pase por el Este. Después del tercer paso, vaya al Oeste del altar y mire hacia el Este. Pronuncie la siguiente adoración:

> Santo eres, Señor del Universo. (Señal de Proyección.)
> Santo eres Tú, a quien la Naturaleza no ha formado. (Signo de Proyección.)
> Santo eres Tú, el Vastísimo y el Poderoso. (Signo de Proyección.)
> Señor de la Luz y de la Oscuridad. (Signo de Silencio.)

(Esto marca la finalización de la Apertura por la Torre de Guardia y el comienzo del ritual o meditación real que se va a realizar. En este punto, el mago debe declarar claramente su intención para llevar a cabo el ritual. Luego se puede proceder con el trabajo ritual principal [consagración

de un talismán, invocación, rito de sanación, etc.]. Cuando el trabajo real haya concluido, el mago puede realizar el Cierre por la Torre de Guardia.)

Cierre por la Torre de Guardia

Circunvala el templo tres veces en sentido contrario a las agujas del reloj, haciendo el Signo del Entrante y el Signo de Silencio cada vez que pases por el Este. Siente cómo la energía que has acumulado cuidadosamente durante la ceremonia comienza a disiparse.

Expulsa todas las Tablas con los pentagramas adecuados y usando las armas Elementales apropiadas. Luego vuelve a colocar los cuatro implementos Elementales sobre el altar.

Realiza el LBRP. Realiza el BRH.

> (Di:) Ahora libero a cualquier espíritu que pueda haber sido aprisionado por esta ceremonia. Partid en paz hacia vuestros hogares y moradas. Id con las bendiciones de YEHESHUAH YEHOVASHAH.

Toca cinco veces como al principio. Di:

> Ahora declaro este templo debidamente cerrado.

EL RITUAL DE LA CRUZ DE LA ROSA

La habitación debe estar libre de cualquier obstáculo (el altar debe ser movido a un lado). El único implemento necesario será un palo de incienso o la Varita de la Cruz de la Rosa. 157

Ve a la esquina sureste (SE) de la habitación y mira hacia afuera. Traza una gran cruz y un círculo allí con el incienso o la varita. Mientras dibujas la cruz, visualízala en una luz dorada. El círculo debe imaginarse como una llama roja. Mientras trazas este símbolo, vibra el nombre, "YEHESHUAH." En la última sílaba, atraviesa el centro de la cruz circundada, cargándola.

Mantén la punta del implemento al nivel del centro de la cruz y camina hacia la esquina suroeste (SO) de la habitación. Dibuja la cruz y el círculo (rosa) como antes y atraviesa el implemento por el centro de la figura entonando, "YEHESHUAH."

Mueve a la esquina noroeste (NO) y repite este proceso.

---

157 Véase Secrets of a Golden Dawn Temple para instrucciones sobre cómo construir esta varita.

Mueve a la esquina noreste (NE) y repite.

Regresa al SE para completar el círculo. Toca la cabeza del implemento a la cruz ya dibujada allí, pero no vuelvas a trazar ni entones el nombre.

Ahora muévete en diagonal a través de la habitación hacia el noroeste, pero detente en el centro del templo y realiza la Cruz de la Rosa sobre tu cabeza. Entona el nombre como antes. Con el implemento sostenido recto hacia arriba en el aire, camina hacia la esquina noroeste de la habitación. Toca la punta del implemento en el centro de la cruz ya formada allí. No vuelvas a trazar la cruz ni digas el nombre.

Muevete diagonalmente por la habitación nuevamente hacia el sureste, pero detente en el centro del templo. Traza la Cruz de la Rosa debajo de ti y vibra el nombre. Mantén la punta del implemento hacia abajo y continúa caminando hacia la esquina sureste. Toca la punta del implemento en el centro de la Cruz de la Rosa ya trazada allí. No retraces ni entones.

Muevete deosil hacia el suroeste y toca la cabeza del implemento en la cruz ya trazada allí. Vibra el nombre "YEHESHUAH."

Camina diagonalmente hacia el noreste, pero detente en el medio de la habitación para tocar el centro de la cruz sobre tu cabeza. Entona el nombre. Continúa hacia el noreste y toca el implemento en el centro de la cruz formulada allí.

Muevete diagonalmente por la habitación hacia el suroeste, pero detente en el medio del templo para tocar la cruz debajo de ti. Entona el nombre. Continúa hacia la esquina suroeste y toca el centro de la cruz ya existente allí.

Muevete en sentido horario y conecta todas las cruces tocando sus centros con la varita (noroeste, noreste y sureste). No es necesario entonar mientras lo haces.

Al regresar al sureste, el lugar de la primera cruz, toca el centro y haz una pausa. Luego retraza la cruz dorada sobre la original, solo mucho más grande. Vibra, “YEHESHUAH.” Traza un círculo rojo más grande sobre la original y entona, “YEHOVASHAH.”

Camina deosil hacia el centro de la habitación. Observa las seis Cruces de la Rosa que te rodean, todas conectadas por cintas de luz. Regresa al Este y realiza el Análisis de la Palabra Clave:

Extiende los brazos en forma de la Cruz Tau. Di con sentimiento, “I.N.R.I.” (Pronuncia cada letra) “YOD NUN RESH YOD” (Yode-noon-raysh-yode). Mientras se pronuncian los nombres de las letras hebreas, trázalas en el aire frente a ti, de derecha a izquierda.

Regresa a la postura de la Cruz Tau diciendo, "La Señal de Osiris Muerto".

Levanta el brazo derecho recto hacia arriba desde el hombro. El brazo izquierdo debe estar extendido desde el hombro izquierdo de modo que la posición de ambos brazos juntos se a semeje a la letra L. Las manos deben estar abiertas y planas con las palmas hacia adelante. Gira la cabeza para mirar sobre tu brazo izquierdo. Di, "L, la Señal del Luto de Isis".

Levanta los brazos por encima de la cabeza en un ángulo de 60 grados para que formen la letra V. Mantén los brazos rectos y las palmas hacia adelante. Echa la cabeza hacia atrás y di, "V, el Signo de Tifón y Apofis."

Cruza los brazos sobre el pecho para formar la letra X. Inclina la cabeza y di: "X, la Señal de Osiris Resucitado."

Di lenta y poderosamente, "L.V.X." (Deletrea cada letra por separado y haz el signo de cada una mientras lo haces.) Di, "LUX" (lukes).

Permanecer en el Signo de Osiris Muerto y decir, "La Luz..." (mantener los brazos extendidos en la posición de la Cruz Tau por un momento y luego cruzarlos nuevamente sobre el pecho) "..de la Cruz."

Luego diga:

> Virgo, Isis, poderosa Madre. Escorpio, Apofis, Destructor.
> Sol, Osiris, Muerto y Resucitado. Isis, Apofis, Osiris.

A través de la oración anterior, eleva gradualmente los brazos y levanta la cabeza hacia arriba. Vibra fuertemente, "IAO".

Termina el Análisis vibrando los cuatro nombres de la Tabla de la Unión para equilibrar la Luz: "EXARP. HCOMA. NANTA. BITOM."158 Luego aspira la Luz y tráela desde tu cabeza hasta tus pies. Di, "¡Que descienda la Luz Divina!" ✡

Invocar con frecuencia

Los Oráculos Caldeos revelan que el mago debe "Invocar con frecuencia" y "Inflamarse con la oración." Este es el mejor consejo posible que nosotros o cualquier otra persona podríamos dar al estudiante que ha llegado al final de este libro. El aspirante que ha perseverado durante muchos meses estudiando estas páginas y los rituales descritos aquí habrá llegado a la realización de que cada aspecto del universo manifiesto está conectado y dirigido por lo Divino. Cada acción, por más trivial que parezca, está dotada por lo Divino. Incluso el propio ego del aspirante, que es una fuente constante de consternación a lo largo de estos estudios, está determinado por lo Divino. Ninguna parte de un universo divino carece de significado o importancia.

158 Estos nombres no serían vibrados si el mago realizara el ritual en la Bóveda de los Adepti.

Para todos los trabajos ceremoniales, el mago debe recordar siempre invocar primero al Más Alto. Es igualmente importante invocar al Yo Superior o Ángel Guardián cuando se realizan los trabajos superiores. Esto se debe a que el Ángel del mago es su vínculo personal con lo Divino universal. Un mago que no ha establecido un vínculo inicial con el Ángel nunca podrá realizar los complejos rituales de la alta magia. Para los propósitos de este curso, hemos vestido al Yo Superior con el atuendo de la diosa Thmê. En este punto, sin embargo, el aspirante debe intentar conectar con el Ángel sin tal guion, descubriendo las particularidades personales del Ángel por sí mismo. Cualquiera que intente tales trabajos bajo el dominio de la personalidad Inferior en lugar del Yo Superior casi con seguridad fracasará, si no corrompe la magia.

La comunicación con el Ángel Guardián no se encuentra a través de buenas acciones o virtudes, ni a través de creencias en dogmas religiosos u ocultos. Ningún certificado de grado o tarjeta de presentación otorgada por una organización oculta puede conferirla. Solo se encuentra mediante paciencia, perseverancia, autodisciplina y aspiración. El esfuerzo debe hacerse y seguirse con honestidad y sinceridad. Pero sobre todo ¡invoca con frecuencia e inflámate con la oración! Hay muchas oraciones e invocaciones que el mago puede usar como inspiración, incluyendo el Libro Egipcio de los Muertos, los Papiros Mágicos Griegos y ciertos escritos bíblicos como los Salmos. El tiempo regular de meditación, pasado en soledad en comunión con la Divinidad, es una forma de enfocar la presencia divina dentro del Alma y la psique.

Se requiere disciplina diaria. El mago también debe confiar en el Santo Ángel Guardián para recibir orientación en todas las áreas de la vida, incluso en las más aparentemente mundanas. A través de la aspiración, la oración y la invocación, el mago sin duda llegará a comprender lo que significa encontrar la Piedra Verdadera de los Sabios y descansar bajo la sombra de Tus alas, YHVH.◇

Epílogo

por Mitch Henson

En esta Nueva Era de resurgimiento neopagano, el término "iniciación" se utiliza con demasiada frecuencia. Si uno asiste a las numerosas reuniones neopaganas, se escucha mucho sobre la iniciación (de ahí las cualificaciones cuestionables). No nos engañemos. La iniciación significa comienzo y quizás, algo más. Esto es igualmente cierto dentro de la Golden Dawn, el O.T.O. o el sistema de tres grados de Wicca. Un comienzo no califica a nadie: un comienzo es donde empieza el trabajo. Usualmente, una iniciación se ve como una ceremonia que atrae energías específicas para presentar al candidato el camino que ha elegido. A veces esto se hace en forma de una dedicación, como en Wicca, o mediante la manipulación real del LVX en la Golden Dawn por el Hierofante (el principal Oficial iniciador).

En Wicca, el candidato se compromete a dedicarse a la Diosa y al Dios. Esto suele ir seguido de tres grados principales y un gran entrenamiento. En el O.T.O., el candidato participa en un ritual dramático diseñado para abrir los chakras. En la Golden Dawn, el candidato es imbuido con la energía divina necesaria para comenzar la Gran Obra. Realísticamente, no importa qué camino se siga. Cada sistema tiene ventajas y desventajas.

Israel Regardie escribió que al revisar los rituales de iniciación grupal de la Golden Dawn para la auto-iniciación, uno podría iniciarse dentro de la estructura de la Golden Dawn.

Al menos un miembro marginado de la Golden Dawn hizo precisamente eso. Cuando Aleister Crowley dejó la Orden tras la revuelta de 1900, formó su propio Ordo A.. A... Su opinión era que la Golden Dawn no proporcionaba una estructura que tomara en cuenta el ego humano, demasiado falible. Sentía que la interacción de personalidades distraía al estudiante de lograr la Gran Obra. También reconoció la necesidad de una membresía que pudiera existir en una relación exclusiva uno a uno entre maestro y alumno. Como concibió su Orden como un cuerpo iniciático, reescribió el Ritual de Neófito de la Golden Dawn para la auto-iniciación. El resultado fue Liber Pyramidos. Desafortunadamente, Pyramidos fue escrito dentro del marco de la religión de Crowley, Thelema, y es consistente con quienes creen plenamente en la validez del Aeón de Horus.

Durante demasiado tiempo, los rituales iniciáticos de las organizaciones fraternales/mágicas han estado envueltos en un manto de secreto. Habiendo estado involucrado con, al menos una de esas Órdenes, puedo asegurar que, ya sea que uno conozca el ritual antes de su

avance o no, simplemente no hace ninguna diferencia en cuanto a la validez del proceso iniciático. Creo que Crowley incluso llegó a esta conclusión, porque con Liber Pyramidos requería que el candidato memorizara el texto completo. Esto tenía que hacerse porque era, y es, un ritual de auto-iniciación que el aspirante debía completar estando vendado.

Habiendo ascendido en la escala de grados del O.T.O. hasta el Quinto Grado , con cada ritual más protegido que el anterior, y habiendo pasado por los rituales d e grado de la actual Orden Hermética de la Golden Dawn sin ese manto oscuro cubr iendo el proceso, yo, por mi parte, estaría dispuesto a concluir que la Golden Dawn es muy superior en su proceso de iniciación. El secreto no es el factor motivador par a el avance dentro de la estructura de ningún grupo. Lo siento, pero creo que el ca mino hacia la auto-iluminación reside en la adquisición de conocimiento. La única for ma de adquirir ese conocimiento es estudiar los rituales de la organización con la qu e uno se afilia. El Ritual de Neófito proporciona todo el cuerpo de enseñanza mágica como lo adumbró la Orden. Dado que la intención de la Golden Dawn es enseñar los procesos de la magia, es absolutamente necesario que el candidato tenga pleno acc eso a los rituales a través de los cuales recibe su iniciación.

El libro que acaba de leer se basa en los rituales originales de Neófito y grados de la Orden Hermética del Amanecer Dorado. No hay ningún velo oculto Bajo la Rosa, ostensiblemente para proteger la integridad del Amanecer Dorado. El texto de este libro mantiene la integridad de los rituales originales del grupo al no insistir en un credo es pecífico, pues es el conocimiento y la práctica de la magia lo que el Amanecer Dorado difunde.

El lector notará que las conferencias de conocimiento han sido completamente ampl iadas, actualizadas y organizadas para promover el mejor método posible que uno tenga a su disposición para aprender el material. Al final de cada sección hay exámenes completame nte desarrollados que, si el estudiante es honesto consigo mismo, lo prepararán plenamente para la Maestría (Adepthood). Aunque nunca se debe confundir la realización de la Maestrí a como el objetivo principal. El objetivo no es convertirse en un Adepto, pues eso es solo u n puente que se cruzará en el camino hacia la autorrealización.

Con la llegada de este volumen debería haber mucha menos confusión, por part e del estudiante, sobre qué material es pertinente para el trabajo de grado. Cuando Isr ael Regardie publicó originalmente la edición de Aries Press de su obra seminal, su inten ción era asegurar la disponibilidad de la técnica de iniciación del Amanecer Dorado y los métodos de la magia ceremonial tal como los enseñaba la Orden. La organización del material no era su intención, sino la preservación. Han transcurrido casi cincuenta años y , hasta donde sé, este material ha sido completamente reorganizado y ampliado aquí po r primera vez.

Aunque Chic y Tabatha Cicero han orientado el texto de este libro como una instrucción de auto-i niciación, debería quedar muy claro para el lector que este volumen puede usarse con la intención clara de promover el trabajo en grupo. También debería quedar claro que cualquier individuo o grupo de individuo s tiene una elección clara al preparar el trasfondo para cualquier camino que deseen tomar dentro o fuera del Amanecer Dorado, basado en la Tradición Occidental de la magia ceremonial. Prácticamente toda la gam a de enseñanzas ocultas disponibles hoy en día ha sido influenciada por las enseñanzas del Amanecer Dora do en una u otra capacidad desde que Regardie publicó originalmente este material.

Esto será sin duda más cierto con el libro que ahora sostiene, que es seminal por derecho propio. Ciertamente es verdad que este libro es uno de los más completos y únicos sobre el trabajo de iniciación de la Tradición Esotérica Occidental. Textos similares parecen contentarse con descripciones algo vacías de un proceso iniciático. Este es único en que presenta completamente el trabajo necesario para el estudiante en un formato completo dentro de un solo volumen.

Es único en que Chic y Tabatha reconocen la necesidad de un iniciador y proporcionan un medio para que el aspirante acceda a la corriente que será responsable de una iniciación válida. Por primera vez el estudiante tiene los medios para auto-iniciarse plenamente en la corriente 120 del Amanecer Dorado.

Es único en que coloca los rituales de iniciación en un formato tradicional tal como fue concebido inicialmente por Mathers, Westcott y Woodman, los fundadores de la Orden original. Ciertamente no encontrará adornos confusos ni tonterías absurdas. Claro, conciso y sin rodeos.

Es único en que el texto, los rituales y las conferencias de conocimiento son consistentes con The Golden Dawn de Israel Regardie, las cartas producidas por Chic y Sandra Tabatha Cicero, el libro New Golden Dawn Ritual Tarot y Secrets of a Golden Dawn Temple.

Es único en que no hacen afirmaciones pretenciosas respecto a su rango de experiencia, que es considerable, ni tonterías sobre enseñanzas secretas que Israel Regardie no conocía. El material que presentan es tradicional aunque flexible.

Para el estudiante que planea continuar la Gran Obra después de haber asimilado el material en este volumen, The Golden Dawn de Israel Regardie proporcionará el trabajo del Segundo Orden. El presente volumen ofrecerá los estudios necesarios para alcanzar un nivel competente que permita al estudiante seguir el trabajo más avanzado del R.R. et A.C. Al utilizar el material tanto de este libro como del de Regardie, el lector se beneficiará enormemente al complementar estas obras con material adicional proporcionado en The Golden Dawn Journal, una serie continua de volúmenes, editada por Chic y Sandra Tabatha Cicero, que presenta múltiples perspectivas sobre la Golden Dawn por diversos escritores ocultistas prominentes.

El libro que tienes en tus manos es único en el sentido de que no encontrarás material reescrito, reevaluado y cambiado simplemente para satisfacer el impulso egocéntrico que parece ser tan importante para algunos escritores orientados al ocultismo en estos días.

Ahora que has leído el texto, tómate el tiempo para volver y trabajar el material. Comienza la mayor aventura de tu vida: el Conocimiento y la Conversación de tu Santo Ángel Guardián. Scire, Velle, Audere, Tacere.*

APÉNDICE I

Respuestas del Examen

Capítulo Uno: Neófito

Cuestionario 0 (El Ritual)

1. El Hiero
2. El Incensario de Incienso
3. El Hierofante
4. Cuatro
5. El Conocimiento Oculto
6. Luz en Extensión
7. La Cruz y el Triángulo, una rosa, copa de vino, lámpara roja, pan y sal.
8. La oscuridad, la ignorancia y la mortalidad que han cegado a la humanidad.
9. La triple esclavitud de la mortalidad; la inclinación material que ha atado a la humanidad.
10. El altar es un emblema de la Naturaleza visible que refleja el axioma hermético "Como es arriba, es abajo."
11. El ascenso de la Luz
12. El Hegemón
13. Los Stolistes
14. La condición del candidato en un estado de Oscuridad, buscando la Luz.
15. Las dos grandes fuerzas opuestas de Luz y Oscuridad.
16. Sabiduría
17. Nombres; Imágenes
18. El dios egipcio del Silencio.
19. El poder directivo del Conocimiento Oculto.
20. Buscando guía en la Oscuridad.
21. El Keryx
22. El Hieros
23. El Hierofante

Secciones de cuestionario 1, 2 y 3 (Elementos, Zodíaco, Planetas)

1. Fuego △
   Agua ▽
   Aire △
   Tierra V
2. Aire
4. Fuego
6. Fuego
8. Aire
3. Tierra
5. Agua
7. Aire
9. Agua

10. Aries ♈
    Tauro ♉
    Géminis II
    Cáncer ♋
    Leo ♌
    Virgo m
    Libra ♎
    Escorpio m.
    Sagitario ♐
    Capricornio yo
    Acuario ♒
    Piscis >

11. Virgo
12. Signos zodiacales agrupados por elemento.

13. Cualidad
14. Libra, Acuario, Géminis
15. Capricornio, Tauro, Virgo
16. Signos cardinales
17. Leo, Escorpio, Acuario, Tauro
18. Los Signos Mutables
19. Los Signos Querúbicos

20. Virgo
21. Géminis
22. Aries
23. Libra
24. Sagitario
25. Leo
26. Cáncer
27. Escorpio
28. Piscis
29. Capricornio
30. Sagitario

31. Saturno ♄
Júpiter ♃
Marte ♂
Sol ☉
Venus ♀
Mercurio ☿
Luna ☽

32. Venus
33. Júpiter
34. Marte
35. Júpiter
36. Sol
37. Saturno

38. a. Piscis
b. Capricornio
c. Aries, Escorpio
d. Aries
e. Capricornio
f. Capricornio, Acuario
g. Sagitario, Piscis
h. Tauro
i. Tauro, Libra
j. Leo
k. Piscis
1. Tauro

39. Saturno

40. Urano ♅
Neptuno ♆
Plutón ♇

41. Caput Draconis - el Nodo Lunar Norte.

42. Plutón
43. Urano
44. Neptuno
45. Sol
46. Marte

47. Cauda Draconis - el Nodo Lunar Sur.

48. Luna
49. Sol
50. Agua
51. Fuego
52. Agua
53. Tierra
54. Tierra
55. Aire
56. Acuario
57. Cáncer, Escorpio, Piscis

58. Adaptable, versátil, cambiante, sutil, intuitivo, comprensivo.
59. Estable, determinado, perseverante, acumulativo, capaz de concentrarse.
60. Activo, ferviente, independiente, entusiasta, ambicioso, iniciador.

61. Mercurio.
62. Venus.
63. Venus.
64. Venus.
65. Marte.
66. Venus.
67. Mercurio.
68. Marte.

Cuestionario - Secciones 4, 5 y 6 (Qábala, Sephiroth, Alfabeto Hebreo)

1. Tradición
2. Dogmática, Práctica, Literal, No Escrita
3.

Kether	la Corona	Corona
Chokmah	Sabiduría	חכמה
Binah	Entendimiento	Biná
Jesed	Misericordia	Faltante
Geburah	Severidad	גבורה
Tiphareth	Belleza	Tiferet
Netzach	Victoria	Netzach
Hod	Esplendor	הוד
Yesod	Fundación	Yesur
Malkuth	el Reino	Maljut (תורלם)

4. Chokmah 5. Chesed 6. Tiphareth 7. Hod
8. Chokmah 9. Kether 10. Hod 11. Netzach
12. Geburah 13. Yesod 14. Tiphareth 15. Malkuth
16. Tiphareth 17. Geburah 18. Yesod 19. Kether
20. Binah
21. Binah, Geburah, Hod
22. Kether, Tiphareth, Yesod, Malkuth
23. Chokmah, Chesed, Netzach
24. El Pentateuco
25. Teth, Tau
26. Samekh, Shin 27. Cheth 28. Qoph 29. Beth
30.

Carta	Poder	Valor	*Final*	Nombre	Significado
א	A	1		Aleph	Buey
ב	B	2		Beth	casa
ג	G, Gh	3		Gimel	camello
ד	D, Dh	4		Daleth	puerta
ה	H	5		Heh	ventana
ו	O, U, V	6		Vav	alfiler, gancho
ז	Z	7		Zayin	espada, armadura
ח	Ch	8		Cheth	valla, recinto
ט	T	9		Teth	serpiente
י	I,Y	10		Yod	mano
כ, ך	K, Kh	20—500	ך	Kaph	puño, palma de la mano
ל	L	30		Lamed	ox goad
מ, ם	M	40—600	ם	Mem	Agua
נ, ן	N	50—700	ן	Nun	fish
ס	S	60		Samekh	prop

ע	Aa	70		Ayin	ojo
פ	P, Ph	80—800	ף	Peh	boca
צ	Tz	90—900	ץ	Tzaddi	anzuelo
ק	Q	100		Qoph	parte posterior de la cabeza
ר	R	200		Resh	cabeza
ש	S, Sh	300		Shin	diente
ת	T, Th	400		Tau	cruz

Capítulo Dos: Zelator

Cuestionario 0 (El Ritual)

1. **Adonai ha-Aretz** 2. **55** 3. **Nun Heh**
4. **4-3-3** 5. El paso 6 x 6
6. El levantamiento del brazo derecho a un ángulo de 45 grados.
7. **Aretz** 8. Aretz-Tierra 9. Norte
10. **Periclinus de Faustis**
11. Errante en el Desierto
12. El Zaruator egipcio, que significa buscador de Athor, Diosa de la Naturaleza.
13. Malkuth
14. **Adonai ha-Aretz, Adonai Melekh**
15. **Uriel** 16. Tauro
17. **Emor Dial Hectega** 18. **Ic Zod Heh Hal**
19. La Cruz se coloca dentro del Triángulo.
20. El triángulo representa los tres Caminos que conducen a Grados superiores, mientras que la Cruz es el Conocimiento Oculto; juntos representan Vida y Luz.
21. El Estandarte del Oeste.
22. El primer Grado Elemental (el primer paso en el Árbol de la Vida), y la décima Sephirah de Malkuth.
23. La Cruz Fylfot, también llamada Cruz Hermética, Esvástica y Martillo de Thor.
24. El Dadouchos
25. Dos.
26. Primera parte: el candidato se encuentra con los Querubines del Jardín del Edén. Segunda parte: al candidato se le muestran simbólicamente los misterios del antiguo Tabernáculo Hebreo en el Desierto.
27. Con la mano izquierda, se arroja sal hacia el Norte.
28. **Shin, Tau, Qoph**
29. Los tres Caminos que unen Malkuth con las otras Sephiroth—estas letras también forman la palabra Qesheth—un arco o reflejo del arcoíris de promesa.

30. Samael 31. Metatrón 32. Sandalfón 33. Metatrón
34. Samael 35. Sandalfón 36. Metatrón

37. a. El Altar de la Ofrenda Quemada—que representa los Qlippoth.
b. La Pila de Bronce—que representa las Aguas de la Creación.
c. El Altar de Incienso—que representa el grado más alto de pureza.

38. La Mesa del Pan de la Proposición—que representa el Misterio de la Rosa de la Creación—los doce Signos del Zodíaco y las doce letras simples del alfabeto hebreo.

39. El candelabro de siete brazos, que representa los siete Planetas y las siete Letras Dobles del Alfabeto Hebreo.

Sección de cuestionario 1 (Las casas zodiacales)

1. Un arco de 30 grados que es una doceava parte de la rueda zodiacal.

2. Planetas; Signos zodiacales
3. El Ascendente o signo ascendente
4. Medio Cielo
5. Imum Coeli
6. El cúspide de la cuarta casa
7. El cúspide de la séptima casa
8. Verdadero
9. Segunda, sexta y décima
10. Cuarta, octava y duodécima

11. Falso 12. Falso 13. Falso 14. Verdadero
15. Verdadero 16. Primero 17. Décimo 18. Undécimo
19. Tercero 20. Cuarto 21. Noveno 22. Duodécimo
23. Octavo 24. Séptimo 25. Quinto 26. Segundo
27. Cuarto 28. Tercero y Sexto 29. Noveno 30. Segundo y Séptimo
31. Quinto 32. Duodécimo 33. Undécimo 34. Verdadero
35. Verdadero 36. Falso 37. Verdadero 38. Falso
39. Octavo 40. Séptimo 41. Cuarto

42. Dos líneas (cada una conocida como un eje) que se dibujan en una carta zodiacal para ayudar a interpretar el horóscopo.

43. El Horizonte 44. El Meridiano

45. Una Voluntad libre y fuerte—la encarnación de una siembra.
46. Flexibilidad e implicación con el futuro de los demás—indica un cosechando la encarnación.

47. Un Cúspide 48. Un Decanato

Cuestionario-Sección 2 (Alquimia)

1. El artículo "al" y el nombre copto de Egipto, “Khem”.

2. Hermes Trismegisto
3. Herreros
4. Curar enfermedades
5. Una filosofía
6. Química
7. Naturaleza

8. Azufre, Mercurio, Sal
9. Separación, Purificación, Cohobación
10. La Quintaesencia o Mercurio Filosófico
11. Llevar todas las cosas, incluida la humanidad, a un estado predestinado de perfección.
12. Pureza espiritual
13. Azufre
14. Sal
15. Mercurio

16. Plomo	♄	Saturno
Estaño	♃	Júpiter
Hierro	♂	Marte
Oro	☉	Sol
Cobre/Latón	♀	Venus
Mercurio	☿	Mercurio
Plata	☽	Luna

17. **Luna Philosophorum**
18. **Sol Philosophorum**
19. León Rojo
20. Muerte, putrefacción, decadencia
21. El Rey
22. La Reina
23. El Rey
24. El León Verde
25. **Prima Materia**
26. **Magnum Opus**
27. Fuego Sófico; Nuestro Mercurio
28. Piedra Filosofal
29. La Piedra Filosofal
30. La idea de que la Primera Materia contiene en sí misma todo lo necesario para la transformación y purificación.
31. **Rebis**
32. El hecho de que la transformación está ocurriendo.
33. El Fénix
34. Negro
35. Antimonio
36. **Aes Hermetis**
37. Antimonio
38. Amalgama
39. **Aqua Permanens**
40. **Azoth**
41. **Aquila Philosophorum**
42. Tierra
43. El Cuervo
44. **Ignis Leonis**
45. **Primum Ens**
46. **Electrum**
47. **Mysterium**
48. **Mater Metallorum**
49. **Menstruum**
50. Hierro o azufre
51. **Mysterium Magnum**
52. La raíz de los metales que armoniza con ellos y es el medio que combina los tintes.
53. Mercurio filosófico; Agua ígnea; Vinagre filosófico.
54. La Piedra Filosofal.
55. "El Arte separativo", un término para la Alquimia.
56. La parte de una sustancia que se extrae mediante un solvente.
57. Los Tres Principios Alquímicos de Azufre, Mercurio y Sal.

58. Última Materia
59. "Disolver y coagular." Para reducir los sólidos a un líquido y luego volver a un sólido.
60. Vitriolo
61. El "alma" de la materia siendo liberada.
62. La combinación de opuestos requerida para la producción de la Piedra Filosofal.
63. Sandaraca
64. Lapis Lucidum Angularis
65. Iniciación; inmortalidad
66. El principio masculino
67. El Perro y el Lobo
68. Caput Mortem
69. La cola del pavo real
70. Aurum Album
71. Spiritus Mundi
72. Tapis
73. El principio femenino

Secciones de cuestionario 3, 4 y 5 (Elementales, Tetragrámaton, Letras Hebreas, Cuatro Mundos, Nombres Divinos)

1. Entidad no física que tiene una naturaleza compuesta enteramente por uno de los cuatro Elementos mágicos.

2. Gnomos — Espíritus de la tierra
   Sílfides — Espíritus del aire
   Ondinas — Espíritus del agua
   Salamandras — Espíritus del fuego

3. Gnomos.
4. Paralda.
5. Ghob.
6. Salamandras.
7. Sílfides.
8. Nichsa.
9. Nombre de cuatro letras
10. El nombre desconocido e impronunciable de Dios simbolizado por las letras hebreas Yod Heh Vav Heh.

11. Yod — Fuego
    Heh — Agua
    Vav — Aire
    Heh (final) — Tierra

12. Yod; Vav
13. Heh; Heh (final)
14. Los Fuertes
15. Los Signos Fijos o Querúbicos

16. Aryeh — Fuego
17. Adam — Aire
18. Nesher — Agua
19. Shor — Tierra

20. Aleph, Mem, Shin
21. Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Peh, Resh, Tau

22. Heh, Vav, Zayin, Cheth, Teth, Yod, Lamed, Nun, Samekh, Ayin, Tzaddi, Qoph.

23. Las letras dobles tienen dos sonidos y un conjunto dual de cualidades asociadas a ellas.

24. Siete Planetas

25. Los antiguos Elementos de Fuego, Aire y Agua.

26. Atziluth אצילות
Briah בריאה
Yetzirah יצירה
Assiah עשיה

27. Briah. 28. Atziluth. 29. Atziluth. 30. Yetzirah.
31. Assiah. 32. Assiah. 33. Assiah. 34. Yetzirah.
35. Atziluth.

36. 1º-Rashith ha-Gilgalim בלגלים ראשית los Primeros Torbellinos
2º Mazloth מזלות el Zodíaco
3º — Shabbathai "N" Saturno
4º-Tzedek p צד Júpiter
5º-Madim מדים Marte
6º Shemesh שמש Sol
7º Nogah נוגה Venus
8º-Kokab כוכב Mercurio
9º-Levannah לבנה Luna
10º-Olam Yesodoth יסודות por la esfera de los Elementos.

37. Kether—Eheieh אהיה
Chokmah—Yah יה
Binah—YHVH Elohim יהוה אלהים
Chesed—El אל
Geburah—Elohim Gibor אלהים גבור
Tiphareth-YHVH Eloah ve-Daath יהוה אלוה ודת
Netzach—YHVH Tzabaoth יהוה צבאות
Hod—Elohim Tzabaoth אלהים צבאות
Yesod—Shaddai El Chai שדי אלהי
Malkuth—Adonai ha-Aretz אדני הארץ

38. Kether Metatrón (1700D
Chokmah—Raziel רזיאל
Binah—Tzaphqiel צפקיאל
Chesed-Tzadqiel צדקיאל
Geburah-Kamael "ND>
Tiphareth-Rafael ↳ND¬
Netzach-Haniel האניאל
]Hod—Miguel לאכימ
Yesod—Gabriel גבריאל
Malkuth—Sandalphon סנדלפון

39. Kether—Chayoth ha-Qadesh חיות הקדש
Chokmah—Auphanim אופנים
Binah—Aralim אראלים
Chesed—Chashmalim חשמלים
Geburah—Seraphim שרפים
Tiphareth—Melekim מלכים
Netzach—Elohim אלהים
Hod—Beni Elohim בני אלהים
Yesod—Kerubim כרובים
Malkuth—Ashim אשים

40. Elohim Gibor 41. Eheieh 42. YHVH Eloah ve-Daath
43. Elohim Tzabaoth 44. Shaddai El-Chai 45. Metatrón
46. Kamael 47. Raziel 48. Rafael
49. Gabriel 50. Auphanim 51. Jashmalim
52. Beni Elohim 53. Ashim 54. Melekim

55. Saturno Cassiel כסיאל
Júpiter-Sachiel סח
Marte-Zamael "NDI
Sol Miguel מיכאל
Venus Anael אנאל
Mercurio — Rafael "ND"
Luna—Gabriel גבריאל

56. Saturno-Agiel אוריאל
Júpiter Iofiel יהפיאל
Marte Grafiel גדאפיאל
Sol Najiel נתניאל
Venus Hagiel הגיאל
Mercurio Tiriel לאירית
Luna—Malkah be Tarshism ve-ad Ruachoth Schechalim
מלכא בתרשיסים ועד רוחות שחלים

57. Saturno-Zazel Sini
Júpiter —Hismael הסמאל
Marte-Bartzabel לאבצרב
Sol—Sorath סורת
Venus—Qedemel קדמאל
Mercurio-Taphthartharath תפתרתרת
Luna—Chasmodai חשמודאי
or—Schad Barshemoth ha-Shartathan שד ברשמעת השרתתן

58. Casiel. 59. Sachiel.
60. Iofiel. 61. Graphiel.
62. Shelachel שלחאל

63. Aries—Malkhidael מלכידאל
Tauro-Asmodel לאדומסא
Géminis-Ambriel לאירבמא
Cáncer-Muriel מוריאל
Leo—Verkhiel ורביאל
Virgo—Hamaliel ליאל
Libra Zuriel זוריאל
Escorpio Barkhiel ברניאל
Sagitario Adnakhiel 827N
Capricornio-Hanael "N חנ
Acuario Kambriel כמבריאל
Piscis-Amnitziel איניציאל

64. Muriel. 65. Barkhiel. 66. Amnitziel. 67. Verkhiel.
68. Zuriel. 69. Malkhidiel. 70. Adnakhiel.

Secciones de cuestionario 6 y 7 (Correspondencias de la Tierra y Geomancia)

1. Kether-Diamante
Chokmah-Estrella de Rubí, Turquesa
Binah-Estrella de Zafiro, Perla
Chesed—Amatista, Zafiro
Geburah-Rubí
Tiphareth-Topacio, Diamante Amarillo
Netzach-Esmeralda
Hod Ópalo, especialmente Ópalo de Fuego
Yesod—Cuarzo
Malkuth-Cristal de Roca, Sal

2. Aries-Diamante, Jaspe Rojo, Granate
Tauro—Esmeralda, Coral Rojo, Lapislázuli
Géminis-Perla, Ágata, Alejandrita
Cáncer-Rubí, Ámbar, Piedra de Luna
Leo—Sardónice, Ojo de Gato, Crisólito
Virgo—Zafiro, Peridoto
Libra—Ópalo, Malaquita, Esmeralda
Escorpio-Topacio, Obsidiana, Piedra de Sangre
Sagitario—Turquesa, Zircón Azul
Capricornio—Granate, Azabache, Ónix
Amatista Acuario, Aguamarina
Piscis Piedra de Sangre, Perla.

3. Saturno-Ónix, Azabache, Antracita
Júpiter—Amatista, Zafiro, Lapislázuli
Marte Rubí, Granate, Piedra de Sangre
Sol-Topacio, Crisólito, Helidor, Circón
Venus—Esmeralda, Turquesa, Jade, Serpentina

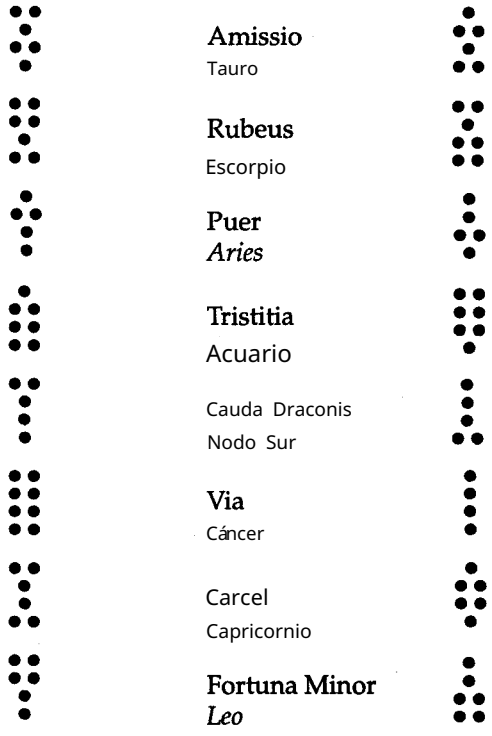
Mercurio Ópalo, Ópalo de Fuego, Ágata, Serpentina
Luna Piedra de Luna, Perla, Cuarzo, Fluorita

4. Fuego Rubí, Ópalo de Fuego
Agua Aguamarina, Coral, Piedra de Luna
Aire-Topacio, Ópalo
Tierra — Ágata Musgosa, Sal de Roca, Ónix, Galena

5. Aretz ארץ Ophir עפיר
6. Adonai ha-Aretz אדני הארץ
7. Tzaphon (Norte) ¡IDY
8. Uriel אוריאל
9. Phorlakh פורלאך
10. Querubín 3172

11. Ghob 12. Gnomos 13. Geb 14. Tammuz
15. Cibeles 16. Gea. 17. Perséfone 18. Deméter

19.



Adquisición
Sagitario

Amissio
Tauro

Albus
Géminis

Rubeus
Escorpio

Puella
Libra

Puer
Aries

Laetitia
Piscis

Tristitia
Acuario

Caput Draconis
Nodo Norte

Cauda Draconis
Nodo Sur

Populus
Cáncer

Via
Cáncer

Conjunctio
Virgo

Carcel
Capricornio

Fortuna Major
Leo

Fortuna Minor
Leo

20. Las Madres 21. Las Hijas
22. Los Sobrinos 23. Tetragrama

24. Sumando juntos a los dos Testigos.

25. Sumando los dos últimos sobrinos.
26. Parte de la Fortuna

27. Falso 28. Falso 29. Verdadero 30. Falso

31. El Significador

32. Verdadero 33. Verdadero 34. Falso 35. Dexter

36. Sinistro 37. La Cuarta Casa
38. El Reconciliador 39. Squilling
40. Los Sobrinos 41. Un Gobernante o Genio
42. Espíritus Planetarios

43. La fuerza de un Planeta cuando está en un Signo particular.
44. La fuerza de un Planeta cuando está en una Casa particular.
45. _____

Cuestionario-Sección 8 (Imágenes y Diagramas Rituales)

1. El Altar del Incienso
2. El Lavabo de Bronce
3. Demonios Malignos de la Materia y las Carcasas de los Muertos.
4. El Altar de la Ofrenda Quemada
5. La Espada Llameante
6. Las Diez Sephiroth junto con los Veintidós Caminos.
7. Negro, pasivo, negativo, femenino, forma
8. Blanco, activo, positivo, masculino, fuerza
9. La Cruz Fylfot
10. 17
11. 25
12. El Sol
13. Los Elementos y los Doce Signos del Zodíaco.
14. Cruz Hermética, Martillo de Thor, Esvástica y Gammadión.
15. El centro del Universo que da origen a los Signos Celestiales y a los Elementos.
16. La Tabla del Pan de la Proposición representa las doce Letras Simples del hebreo alfabeto conectado por un dodecagrama que rodea un pentagrama. Los doce círculos son los doce Signos del Zodíaco, mientras que la lámpara central es una imagen del sol. Los cuatro Triángulos representan los Elementos, mientras que cinco (el pentagrama) indica la gran letra femenina Heh, Malkah, la Novia, que reina en su reino Malkut, coronada con una corona de Doce Estrellas. También se muestran los Arcángeles Elementales y los Querubines.
17. El Candelabro de siete brazos representa las Siete Letras Dobles del Alfabeto Hebreo conectadas por un heptagrama. Es una imagen del misterio de los Elohim, las siete ideas Creativas. Los siete círculos son los siete Planetas, y también aluden a los siete días de la semana y las siete localidades.

18.	**Aries**	**Gad**
	Tauro	Efraín
	Géminis	Manasés
	Cáncer	Isacar
	Leo	Judá
	Virgo	Nafatali
	Libra	Asur
	Escorpio	**Dan**
	Sagitario	Benjamín
	Capricornio	Zabulón
	Acuario	Rubén
	Piscis	Simeón

19. Efraín 20. Rubén 21. Judá **22. Dan**

Capítulo Tres: Teórico

Cuestionario 0 (El Ritual)

1. **Shaddai El Chai**
2. **45**
3. **Mem Heh**
4. **3—3—3**
5. El agarre general del Primer Orden.
6. El signo emula una figura que sostiene un gran peso.
7. Ruaj
8. Aire; Ruaj
9. Este
10. **Poraios de Rejectis**
11. Traído de entre los Rechazados
12. **Yesod**
13. **Shaddai El Chai**
14. Rafael
15. Acuario
16. **Oro Ibah Aozpi**
17. **Bataivah**
18. La Cruz está dentro del Triángulo, que tiene el vértice hacia abajo.
19. La cruz se refiere a los cuatro ríos del paraíso, mientras que el Triángulo se refiere a las Tres Sephirot de Netzach, Hod y Yesod.
20. El Segundo de los Grados Elementales y la Novena Sephirah de Yesod.
21. La Cruz Cúbica Griega Sólida
22. La Insignia de Admisión del Caduceo
23. El Keryx
24. **2**
25. El primer punto medial del Ritual se centra en el Viaje por el Camino d e Tau donde el candidato encuentra a los Cuatro Querubines.

    El segundo punto medial enfatiza la entrada en Yesod donde se revelan los secretos de e ste grado.
26. El Candidato sostiene la Cruz Cúbica en la mano derecha en la posición del Signo de Zelator.
27. **Shin, Tau, Qoph**

28. Caminos que conducen desde el Zelator a otros tres Grados que están más allá.
29. Con cabeza humana; con cabeza de león; con cabeza de águila; con cabeza de toro.
30. Adán; Nuet; Harmachis
31. Aryeh; Mau; Re
32. Nesher; Tefnut; Tum
33. Shor; Serapis; Osiris
34. La Carta del Universo—Dentro de un óvalo formado por 72 círculos hay una figura femenina coronada con el creciente lunar y sosteniendo dos varitas. Una bufanda flota alrededor de ella, y sobre su cabeza hay un heptagrama. Los cuatro Querubines rodean todo. La carta se atribuye a Saturno.
35. Un abanico, lámpara, copa y sal
36. El Jardín del Edén
37. Gehenna, la Morada de las Conchas
38. La Espada Llameante y los Querubines; la Serpiente en el Árbol de la Vida; El Qamea, sello y sigilos de Luna, Luna en el Árbol de la Vida.
39. La Cruz dentro del Triángulo, con el vértice hacia abajo. Se refiere a los Cuatro Ríos del Paraíso, mientras que los ángulos del Triángulo se refieren a las Tres Sefirot de Netzaj, Hod y Yesod.

Cuestionario-Sección 1 (Astrología)

1. Orbe
2. 180°
3. 60°
4. Inconjunción
5. Cuando tres planetas están en trígono entre sí, todos en la misma triplicidad o elemento.
6. Cuatro
7. Tres
8. Oposición
9. Plático
10. Partil
11. 0°
12. Oposición
13. Dos
14. Una conjunción de tres o más planetas.
15. Falso
16. Verdadero
17. Conjunción
18. Seis
19. Falso
20. 90°
21. Falso
22. Cuando están involucrados tres planetas, dos de los cuales están en oposición.
23. Quincuncio
24. Cinco
25. 120°
26. Falso
27. Verdadero
28. Verdadero
29. Verdadero
30. Cuando están involucrados cuatro planetas, con dos pares en oposición.
31. Oposición
32. Falso
33. Verdadero
34. 30°
35. 360°
36. 30°
37. Un círculo teórico que rodea el centro del globo de Norte a Sur y se utiliza para medir la distancia al Este o al Oeste del Meridiano Principal, la marca 0° en Greenwich, Inglaterra.
38. Paralelos.
39. Meridianos de Longitud.
40. Hora Media de Greenwich.
41. Tiempo Sideral.

42. Aceleración en el Intervalo. Se encuentra sumando o restando diez segundos por cada hora y un segundo por cada seis minutos de intervalo de tiempo.

43. Multiplicando la longitud del lugar de nacimiento por cuatro, nombrando los números resultantes como horas, minutos y segundos.

44. El Ascendente y el Medio Cielo.

45. Consultando una Efeméride para determinar los grados y minutos de los Planetas para la fecha de nacimiento. Dentro del círculo interior de la carta, dibuje una serie de marcas opuestas a las posiciones marcadas de los Planetas. Si dos Planetas están en aspecto entre sí, teniendo el ángulo correcto dentro del orbe aceptado, una las marcas correspondientes.

46. Formando o Aplicando 47. Separación o Menguante

Cuestionario-Sección 2 (Alquimia)

1. Iosis 2. Xantosis 3. Leucosis 4. Melanosis
5. Albedo 6. Rubedo 7. Nigredo 8. Citrinitas
9. Leucosis 10. Xantosis. 11. Iosis 12. Melanosis
13. Conjunción 14. Fermentación 15. Cibación 16. Congealación
17. Sublimación 18. Proyección 19. Putrefacción 20. Calcinación
21. Multiplicación 22. Exaltación 23. Ligación 24. Rotación

25. NEGRO: Saturno (plomo)
AZUL: Júpiter (estaño)
COLA DE PAVO REAL: (multicolor) Mercurio (azogue)
BLANCO: Luna (plata)
AMARILLO: Venus (cobre)
ROJO: Marte (hierro)
VIOLETA: Sol (oro)

26. Desponsación 27. Destilación 28. Solución

Secciones de cuestionario 3, 4 y 5 (Entidades espirituales, Qabalah, Yesod)

1. La Fundación
2. Un hombre desnudo hermoso y fuerte
3. La visión de la maquinaria del Universo
4. Eneagrama
5. Perfumes y sandalias
6. Gabriel
7. Shaddai El Chai
8. Querubines
9. Violeta
10. Órganos reproductores
11. Levannah
12. Los cuatro nueves
13. Independencia
14. Ociosidad 15. Yetzirah 16. Verdadero 17. Verdadero
18. Falso 19. Falso 20. Falso
21. Nous. También Daimon y Pneuma.

22. Psique

23. Falso

24. Neshamah DW, Ruach 7, Nephesh D
25. Yechidah, Chiah, Neshamah ahora)

26. Chiah
27. Neshamah
28. Yejidá
29. Nephesh
30. Ruach
31. Nephesh
32. Nefesh
33. Neshamah
34. Neshamah
35. Ruach
36. G'uf

Cuestionario—Sección 6 (Correspondencias del Aire)

1. KETHER — Ámbar gris
CHOKMAH — Almizcle
BINAH — Mirra, Civeta
CHESED — Cedro
GEBURAH — Tabaco
TIPHARETH — Olibano
NETZACH — Benjuí, Rosa, Sándalo Rojo
HOD — Estoraque
YESOD — Jazmín, Ginseng
MALKUTH — Ditamo de Creta

2. ARIES — Sangre de Dragón
TAURO — Estoraque
GÉMINIS — Ajenjo
CÁNCER — Onycha
LEO — Olibano
VIRGO — Narciso
LIBRA — Galbanum
ESCORPIO — Benzoin de Siam, Opopónaco
SAGITARIO — Lign-Aloes (Áloe de madera)
CAPRICORNIO — Almizcle, Civeta
ACUARIO — Galbanum
PISCIS — Ámbar gris

3. SATURNO — Asafétida, Scammonia, Azufre
JÚPITER — Azafrán
MARTE — Pimienta, Sangre de Dragón
SOL — Olibano, Canela
VENUS — Madera de sándalo, Mirto
MERCURIO — Mástic, Sándalo Blanco, Macis, Estoraque
LUNA — Alcanfor, Aloes

4. FUEGO — Olibano
AGUA — Ónica, Mirra
AIRE — Galbanum
TIERRA — Estoraque

5. Ruaj רוח
6. Shaddai El Chai, שדי אל חי
7. Mizrach, מזרח
8. Rafael, NDT
9. Chassan, חשן
10. Aral אראל

11. Paralda 12. Sílfides 13. Anu 14. Enlil; Adad
15. Nuet; Hathor 16. Shu 17. Zeus 18. Hera

19. Boreas, el Viento del Norte
Zephyrus, el Viento del Oeste
Eurus— el Viento del Este
Notus— el Viento del Sur

20. Eolo 21. Thor

Sección de Preguntas 7 (Correspondencias de la Luna)

1. La mente subconsciente, ciclos y patrones, vida vegetal y animal, mareas y todos los procesos instintivos en la naturaleza.
2. Viajes, feminidad, alternancia, cambio, receptividad, sueño, sueños proféticos, visiones, mensajes, navegación, amor, fertilidad, enviados y adquisición de mercancías por agua.
3. 28-29 días
4. El Segundo Cuarto; el Cuarto Cuarto.
5. El Tercer Cuarto
6. El Primer Cuarto
7. El Cuarto Cuarto
8. El Segundo Cuarto
9. El Tercer Cuarto
10. El Primer Cuarto
11. En su aumento, abraza el lado de la Misericordia; en su disminución, el lado de la Severidad, y en su plenitud, refleja el Sol de Tiféret.
12. Levannah 13. Gabriel 14. Lunes
15. Malkah be Tarshism ve-ad Ruachoth Schechalim. Shelachiel.
16. Schad Barshemoth ha-Shartathan. Chasmodai.
17. Phul 18. Plata
19. Piedra lunar, Perla, Cuarzo, Fluorita, Berilo
20. Sauce, Laurel, Avellano, Papaya, Palma de coco, Almendra
21. Loto, Opio, Hongo, Amapola, Calabazas, Helecho lunar
22. Gato, Liebre, Perro, Búho

23. Pecado 24. Jonsu 25. Hécate 26. Aah-Djehuti
27. Selene 28. Artemisa 29. Hécate

30. Saturno. Ambos se atribuyen en un sentido similar al concepto de la Gran Madre y el paso o ciclos del tiempo. Isis, Cronos, Hera, Ptah, Rea, Saturno, Ea, Ishtar.

Secciones de prueba 8 y 9 (Plantas, Insignias de admisión y Diagramas)

1. Fotosíntesis
2. Asimilación
3. Aire
4. Ellos mueren
5. El Misterio Creativo de la Vida y la iluminación espiritual.
6. El Árbol
7. Algunas hierbas son venenosas
8. Color, aroma, forma, hábitat
9. SATURNO-Hiedra, Tejo, Cicuta, Belladona, Amaranto, Cáñamo, Acónito
JÚPITER Hisopo, Higo, Salvia, Anís Estrellado, Nuez Moscada, Sasafrás
MARTE-Pino, Ajenjo, Jengibre, Ortiga, Albahaca, Rábano, Acebo
SOL-Girasol, Acacia, Laurel, Caléndula, Azafrán, Serbal, Peonía
VENUS Rosa, Arrayán, Saúco, Geranio, Jacinto, Tomillo, Regaliz
MERCURIO-Majoran, Hinojo, Mandrágora, Alcaravea, Eneldo, Granada
LUNA-Sauce, Helecho Lunar, Loto, Limón, Gardenia, Hongo, Amapola
10. FUEGO Fresno, Mostaza, Cactus, Pimienta, Ajo, Cebolla, Cardo
AGUA-La mayoría de los árboles frutales, Plantas acuáticas, Loto, Melón, Orquídea
AIRE-Palma, Muérdago, Diente de León, Menta, Lavanda, Vara de Oro
TIERRA-Robles, Ciprés, Cereales, Papa, Nabo, Algodón, Pachulí
12. Náyades
13. Dríades
11. Ninfas
14. Dríades
15. Oreadas
16. Napaeas, Auloníadas, Hilaeoras, Alsaeidas
17. Hamadríades
18. Silenos
19. Sátiros
20. La Cruz Cúbica Griega Sólida
21. Los poderes equilibrados y balanceados de los Elementos a través de las fuerzas representadas por las Letras Hebreas.
22. Los Cuatro Elementos y el Sol; Aleph, Shin, Mem, Tau y Resh.
23. Resh-Sol
24. Los Planetas restantes; Beth, Peh, Gimel, Daleth y Kaph.
25. Resh y Tau. Estas letras están en el lado frontal.
26. Cheth, Nun, Qoph; la Triplicidad del Agua.
27. Ayin, Vav, Yod; la Triplicidad de la Tierra.
28. Lamed, Tzaddi, Zayin; la Triplicidad del Aire.
29. Heh, Teth, Samekh; la Triplicidad del Fuego.
30. El Caduceo de Hermes.

31. El punto superior de la Varita descansa sobre Kether, y las alas se extienden hacia Chokmah y Binah. Las siete Sephiroth inferiores son tocadas por las serpientes cuyas cabezas descansan sobre Chesed y Geburah. Las alas y la parte superior de la varita forman la letra Shin. Las partes superiores de la serpiente forman la letra Aleph, mientras que las colas encierran Mem.
32. Las fuerzas equilibradas de la Luz Eterna que trabajan invisiblemente en la oscuridad.
33. Nekhebet es la serpiente a la izquierda, mientras que Uatchet es la serpiente a la derecha. Son las serpientes gemelas de Egipto y las corrientes de la Luz Astral.

Capítulo Cuatro: Practicus

Cuestionario 0 (El Ritual)

1. Elohim Tzabaoth
2. 36
3. Eloah
4. 1—3—1—3
5. El agarre general de la Orden Exterior.
6. Sosteniendo las manos juntas mientras se levantan los brazos hasta que los codos estén al nivel de los hombros. Con los pulgares y el dedo índice, formar un triángulo (vértice hacia abajo sobre el pecho).
7. Maim
8. Agua, Maim
9. Oeste
10. Monocris de Astris
11. Unicornio de las Estrellas
12. Hod
13. Elohim Tzabaoth
14. Gabriel
15. Escorpio
16. EMPEH ARSEL GAIOL
17. Raagiosel
18. La Cruz sobre el Triángulo (vértice hacia abajo).
19. Representa el Espíritu de la Vida que se eleva sobre el triángulo de las Aguas y refleja la Trinidad en él, como se indica además por las Lámparas en el ángulos. La Copa de Agua en la unión de la Cruz y el Triángulo repres enta la letra maternal Mem.
20. El tercer Grado Elemental y la octava Sephirah de Hod.
21. La Pirámide Triangular Sólida.
22. La Cruz Griega de Trece Cuadrados.
23. La Copa de Stolistes Lamen.
24. Stolistes
25. Tres
26. El primer punto medial se refiere al viaje en el Camino de Shin donde el cand idato encuentra a los Kabiri samotracios y los diversos aspectos del Fuego. E l segundo punto medial se centra en el viaje en el Camino de Resh, donde el candidato nuevamente se enfrenta a los Kabiri y se le muestran los di stintos tipos de energía Solar. En el tercer punto medial, el candidato en tra en el Templo de Agua de Hod donde se revelan los misterios del Gra do.

27. El Signo de Saludo de un Neófito; rociando agua hacia la Tabla de el Oeste.
28. Axieros-el primer Kabir. Axiokersos-el segundo Kabi. Axiokersa-el tercer Kabir.
29. Axiokersa-el tercer Kabir; Fuego Astral; el sol en el Equinoccio.
30. Axieros-el primer Kabir; Solar; el sol de verano.
31. Axiokersos-el segundo Kabir; Fuego Terrestre; el sol de invierno.
32. La carta del Juicio representa a un poderoso ángel tocando una trompeta y figuras que se levantan de la tierra, el agua y una tumba. Es un glifo de las diversas formas de Fuego, al Elemento al que se atribuye esta carta.
33. La carta del Sol muestra a dos niños jugando en un jardín bajo los rayos de un gran sol. El sol abraza toda la Creación con sus rayos. La carta se atribuye a Sol.
34. El Jardín del Edén antes de la Caída; la Qamea y los Sellos de Mercurio.

Secciones del cuestionario 1, 2 y 3: (Insignias de admisión,
Figuras lineales, Cuadrados mágicos, Qabalah literal)

1. El Triángulo Sólido o Tetraedro, cuyos lados representan varios tipos de Fuego.
2. La Cruz Griega de 13 Cuadrados tiene representados en ella los doce signos del Zodíaco con el símbolo del Sol en el centro.

3. Aud 4. Aur 5. Aub 6. Asch

7. La Copa de Stolistes Lamen participa en cierta medida del simbolismo del Lavabo de Moisés y del Mar de Salomón. En el Árbol de la Vida, abarca nueve de las Sephiroth excluyendo a Kether. Además representa los Tres Elementos de Agua, Aire y Fuego. El Creciente es el Agua que está sobre el Firmamento, el Círculo es el Firmamento, y el triángulo es el Fuego consumidor de abajo.
8. Abarca todas las Sephiroth excepto Kether. Los cuernos brotan de Daath.
9. Aima Elohim.
10. Naher; el "arroyo perenne".
11. Hiddikel; Tiphareth. 12. Pison; Geburah.
13. Phrath; Malkuth. 14. Gihon; Chesed.
15. Eve; el Nephesh.
16. Adam; Geburah; Gedulah; el Ruach.
17. Los tres principios básicos en la humanidad—las tres partes cabalísticas del Alma.

18. Un rombo 19. Una Vesica 20. Un triángulo

21. Saturno — Triángulo
Júpiter — Cuadrado
Marte — Pentagrama
Sol — Hexagrama
Venus — Heptagrama
Octograma de Mercurio
Luna — Enneagrama

22. Jojmá
23. Kéter
24. Jesed
25. El Triángulo
26. El Endecágono
27. El Cuadrado
28. El Pentagrama
29. El Pentagrama
30. El Pentagrama
31. El Hexagrama
32. Falso
33. Falso
34. El Heptagrama
35. El Octagrama

36. Los nombres YHVH y Adonai unidos, representando la unión juntos de las Fuerzas Positivas y Negativas concentradas de los Elementos.

37. El Eneángulo
38. El Decángulo
39. El Dodecángulo

40. Una raíz hebrea que significa talismán o amuleto.

41. Sigillum; signo o firma
42. El Qameoth
43. Espíritu
44. Inteligencia
45. El Sello Planetario
46. La Constante Mágica
47. El Gran Total
48. El Sello Planetario

49. $\frac{N^3 + N}{2}$

50. Un número oculto que controla cómo se colocan los números en un Qamea.

51. $\frac{N^2 + 1}{2}$

52. $N^2 + 1$
53. Gematría
54. Aiq Beker

55. La Tabla Pitagórica

56. Notariqon
57. Temurah
58. Notaricón
59. Avgad
60. Thashrag
61. Tziruph

Secciones de cuestionario 4, 5, 6 y 7 (Hod, Agua, Mercurio, Espíritus planetarios olímpicos)

1. Esplendor
2. Hermafrodita
3. La Visión del Esplendor
4. Un octograma
5. Nombres, versículos, delantal
6. Miguel
7. Elohim Tzabaoth
8. Beni Elohim
9. Naranja
10. La cadera derecha
11. Kokab
12. Los cuatro ochos
13. Veracidad
14. Deshonestidad

15. Mutilar; ם
16. Elohim Tzaboath; אלהים צבאות
17. Maarab; מערב
18. Gabriel; גבריאל
19. Taliahad; טליהד
20. Tharsis; תרשים

21. Nichsa
22. Ondinas
23. Apsu
24. Tiamat
25. Nammu
26. Ea; Enki
27. Nanshe
28. Nanshe
29. Nun
30. Tefnut
31. Khnemu
32. Hapi
33. Poseidón
34. Anfitrite
35. Ponto
36. Oceanus
37. Nereo
38. Tritón
39. Aqueloo
40. Profecía
41. Manannán
42. Mimir
43. Ran
44. Nixies

45. Educación; 5; 14
46. Pensamiento racional
47. Activo, diestro, rápido, impredecible y volátil.
48. Abarca todos los Sephiroth excepto Kether. Los cuernos surgen de Daath.
49. Ciencia, adivinación, elocuencia, inteligencia, habilidad en los negocios, maravillas, apariciones, escritos, engaño, robo y mercancía.
50. Kokab
51. Rafael
52. Miércoles
53. Tiriel
54. Taphthartharath
55. Ofiel

56. Mercurio
57. Ópalo, ópalo de fuego, ágata, serpentina
58. Abedul, álamo temblón, morera
59. Mejorana, hinojo, mandrágora, lavanda, alcaravea, eneldo
60. Chacal, ibis, simio, golondrina, serpientes gemelas
61. Júpiter; los aspectos del Agua y la sabiduría; Amón-Ra, Maat, Zeus, Poseidón, Atenea, Marduk, Adad.

62. Enki
63. Nabu
64. Djehoti
65. Tashmetum
66. Seshat
67. Hermes
68. Iris
69. Atenea
70. Atenea
71. Atenea
72. Iris
73. Asclepio
74. Lug
75. Odín
76. Odín
77. Khnemu
78. Forcis
79. Mimir
80. Ea
81. Seshat
82. Hermes
83. Higía

84. Saturno Aratron
Júpiter Bethor
Marte Phalegh
Sol Och
Venus Hagith
Mercurio Ophiel
Phul Luna

Sección de cuestionario 8 (El Tarot)

1. 78
2. 22
3. 56

4. Bastos Tréboles
   Copas Corazones
   Espadas Espadas
   Oros Diamantes

5. Bastos Yod
   Copas Heh
   Espadas Vav
   Oros Heh

6. Bastos Atziluth
   Copas Briah
   Espadas Yetzirah
   Oros Assiah

7. Centros objetivos de energía
8. Conductos subjetivos o canales de energía
9. Para representar los veintidós Caminos en el árbol y las letras hebreas.
10. Elemental, Zodiacal, Planetario
11. Las diez Sephiroth y los veintidós Caminos
12. Elemental-Las 3 Letras Madre

    El Loco (AIRE-Aleph)
    El Colgado (AGUA-Mem)
    El Juicio (FUEGO-Shin)

    Planetario-Las 7 Letras Dobles

    El Mago (MERCURIO-Beth)
    La Suma Sacerdotisa (LUNA-Gimel)
    La Emperatriz (Venus-Daleth)
    La Rueda de la Fortuna (JÚPITER-Kaph)
    La Torre (MARTE-Peh)
    El Sol (SOL-Resh)
    El Universo (SATURNO-Tau)

    Zodiacal-Las 12 Letras Simples

    El Emperador (ARIES-Heh)
    El Hierofante (Tauro-Vav)
    Los Enamorados (GÉMINIS-Zayin)
    El Carro (CÁNCER-Cheth)
    La Fuerza (LEO-Teth)
    El Ermitaño (VIRGO-Yod)

Justicia (LIBRA-Lamed)
Muerte (ESCORPIO-Nun)
Templanza (SAGITARIO-Samekh)
El Diablo (CAPRICORNIO-Ayin)
La Estrella (ACUARIO-Tzaddi)
La Luna (PISCIS-Qoph)

13. Aire, Aries, Virgo, Aries. Ymera
14. Aire, Libra, Aries, Virgo, Agua. ▽ ♍ ♈ ♎ △

15. El Emperador
16. El Loco
17. El Hierofante
18. La Suma Sacerdotisa
19. El Mago
20. La Emperatriz
21. El Universo
22. Los Enamorados
23. Juicio
24. El Carro
25. El Sol
26. La Fuerza
27. La Estrella
28. El Ermitaño
29. La Torre
30. La Rueda de la Fortuna
31. Justicia
32. El Diablo
33. El Colgado
34. La Muerte
35. Templanza
36. La Justicia
37. La Estrella
38. El Emperador
39. El Hierofante
40. El Sol
41. La Emperatriz
42. La Muerte
43. Los Enamorados
44. El Colgado
45. Templanza
46. Júpiter; Virgo; Sol
47. Zodíaco; Tauro; Júpiter
48. Venus; Acuario; Luna

49. Mercurio; Fuego; los Elementos Cósmicos
50. Saturno; Cáncer; Marte
51. Sephiroth; Cuatro Mundos
52. Gran energía y poder dinámico. Poder masculino.
53. Sugiere asuntos materiales o mundanos, negocios o dinero.
54. Capacidad de formar formas. Poder femenino.
55. Intelecto, comunicación, facultades mentales y a veces problemas.

56. Un Decanato
57. El Dos de Bastos
58. El Cuatro de Bastos
59. El Tres de Bastos
60. El Ocho de Bastos
61. El Seis de Bastos
62. El Dos de Copas
63. El Tres de Copas
64. El Cinco de Copas
65. El Siete de Copas
66. El Dos de Espadas
67. El Tres de Espadas
68. El Seis de Espadas
69. El Nueve de Espadas
70. El Diez de Espadas
71. El Dos de Pentáculos
72. El Siete de Pentáculos
73. El Seis de Pentáculos
74. El Ocho de Pentáculos
75. El Diez de Espadas
76. El Diez de Copas
77. El Siete de Bastos

78. El Rey de Bastos
79. La Reina de Espadas
80. El Príncipe de Copas
81. La Princesa de Bastos
82. La Princesa de Pentáculos
83. El Rey de Copas
84. La Princesa de Bastos
85. El Príncipe de Espadas
86. La Reina de Pentáculos
87. La Reina de Espadas

Capítulo Cinco: Philosophus

Cuestionario 0 (El Ritual)

1. YHVH Tzabaoth
2. 28
3. Kaph Cheth
4. 3—3—1
5. El agarre general de la Orden Exterior.
6. Levantando las manos a la frente, con las palmas hacia afuera, con los pulgares y índices formando un triángulo.
7. Asch
8. Fuego, Asch
9. Sur
10. Pharos Illuminans
11. Torre Iluminadora de Luz
12. Netzach
13. YHVH Tzabaoth
14. Miguel
15. Leo
16. OIP TEAA PEDOCE
17. Edelperna
18. El Triángulo sobre la Cruz
19. El Triángulo que corona la Cruz sobre el Altar representa el Fuego del Espíritu que corona la Cruz de la Vida y de las Aguas de Edom.
20. El Cuarto Grado Elemental y la Séptima Sephirah.
21. La Cruz del Calvario de Doce Cuadrados
22. La Pirámide Sólida de los Elementos
23. La Cruz del Calvario de Diez Cuadrados
24. La Cruz del Lamen del Hegemón
25. El Hegemón
26. Cuatro
27. En el primer punto medial, el candidato emprende un Viaje en el Camino de Qoph donde se revelan las diversas formas del Agua Elemental y diferentes aspectos del Tiempo. En el segundo punto medial, se realiza un viaje en el Camino de Tzaddi y se exponen los diferentes tipos de agua celestial. En el tercer punto medial, el candidato recorre el Camino de Peh donde se explica la historia de la Caída de los reyes edomitas (la Caída del Edén). En el cuarto punto medial, el Candidato entra en el Templo de Fuego de Netzach donde se revelan los misterios del Grado Philosophus.
28. El Candidato levanta ambos brazos por encima de la cabeza
29. Osiris, Horus, Isis
30. Agua que está estancada, silenciosa e inmóvil; el Pasado
31. Agua que es pura, límpida y fluye; el Presente
32. Agua que está turbia y agitada; el Futuro

33. La carta de la Luna muestra dos perros jugando cerca de dos torres bajo la luz de l a Luna. Un cangrejo de río sube desde el agua hacia el Camino que conduce al Horizonte. La carta está atribuida al Signo de Piscis.

34. La carta de la Estrella muestra una figura femenina desnuda coronada con un hep tagrama que vierte agua de dos jarras, formando un río a sus pies. Ella es la Gran Madre que derrama las Aguas de la Creación. La carta está atribuida a Acuario.

35. La carta de la Torre muestra una torre de piedra siendo destruida por un ray o. Las figuras que caen de la torre son los Reyes Edomitas. La carta est á atribuida a Marte.

36. El Diagrama del Edén después de la Caída, y la Qamea y sellos de Venus.

37. Phrath

Secciones de prueba 1, 2 y 3 (Qabalah, Shem ha-Mephoresh, Netzach)

1. De las primeras y últimas letras de los alfabetos griego, latino y hebreo así: A y Z, Aleph y Tau, Alfa y Omega.
2. El principio y el fin—la esencia viviente.
3. Ain אין, Ain Soph אין סוף, Ain Soph Aur אין סוף אור

4. Ain Soph
5. Ain Soph Aur
6. Ain Soph
7. Ain Soph
8. Zimzum
9. Adam Kadmon
10. Ain
11. El lado derecho

12. Caos

13. La Ruptura de los Vasos
14. Partzufim

15. Arik Anpin אריך אנפין
Abba אבבא
Aima אימא
Zauir Anpin זעיר אנפין
Nukba de-Zauir נקבה דזעיר

16. Zauir Anpin
17. Arik Anpin
18. Aima
19. Abba

20. Nukba de-Zauir; Malkah; Kalah
21. Aatik Yomin עתיך יומין

22. Kéter
23. Aatik Qadesh
24. Kéter

25. Microprosopus; Jesed, Geburá, Tiféret, Netzaj, Hod, Yesod.
26. Macroprosopus; Kéter.

27. Elohim.
28. Tikkun.

29. Atziluth-Ab 7. Briah-Seg D. Yetzirah-Mah D. Assiah-Ben >>.

30. En cada uno de los Cuatro Mundos están las Diez Sefirot de ese mundo, y cada Sefirá tiene sus propias diez Sefirot, un total de 400—el número de Tau.

31. Sheva Kekhaloth
32. Los tres Sephiroth Superiores
33. Yesod y Malkuth
34. Al asignar los diez Sephiroth a siete palacios, las energías de los Sephiroth pueden diferenciarse según las líneas de las energías planetarias.
35. Kether, Tiphareth, Yesod
36. Binah, Chesed, Hod
37. Pilares, Árbol de la Vida
38. Nehushtan
39. El Nombre Dividido; el Nombre de Dios en setenta y dos pliegues.
40. Se deriva del Libro del Éxodo 14:19-21. Cada uno de estos tres versículos contiene 72 letras que luego se organizan para generar las 72 sílabas del Nombre.
41. Leo
42. Las Setenta y dos Hojas del Árbol de la Vida; las Hojas Sanadoras; el Nombre D ividido de Zauir Anpin.
43. Tres
44. Agregando el sufijo "iah" o el sufijo "al".
45. Los 72 Quinances del Zodíaco
46. "Iah"
47. "al"
48. Gimel
49. Victoria
50. YHVH Tzabaoth
51. Haniel
52. Elohim
53. Nogah
54. La Visión de la Belleza Triunfante.
55. Verde
56. Los cuatro Sietes
57. Una hermosa mujer desnuda
58. Benjuí, rosa, sándalo rojo
59. Lámpara, cinturón, rosa
60. El Heptagrama
61. Desinterés
62. Lujuria
63. La cadera izquierda

Cuestionario—Secciones 4, 5 y 6 (Fuego, Venus, El Qlippoth)

1. Masculino, regenerador, excitante, transformador
2. Asch, אש
3. YHVH Tzabaoth, יהוה צבאות
4. Darom, דרום
5. Miguel, מיכאל
6. Ariel, אריאל
7. Serafín, שרף
8. Djin
9. Salamandras
10. Aryeh
11. Sekhet
12. Nusku
13. Heru-Behutet
14. Bastet
15. Gibil
16. Heru-Behetet
17. Bennu
18. Mont
19. Ptah
20. Prometeo
21. Hefesto
22. Hestia
23. Atracciones, interacciones sociales, parejas, matrimonios, uniones, estética, actividades culturales, emociones, belleza, sensualidad, artes creativas, adornos.

24. Formación de amistades, empresas agradables, bondad y amor, viajes.
25. Nogah
26. Emoción, 15, 22
27. Abarca los diez Sephiroth, y es un símbolo adecuado para la Isis de la Naturaleza.
28. Anael 29. Viernes 30. Hagiel
31. Qedemel 32. Hagith 33. Cobre, Latón
34. Esmeralda, turquesa, jade, malaquita
35. Sauco, árboles frutales
36. Rosa, mirto, geranio, jacinto, tomillo, regaliz
37. Paloma, delfín, abeja, tortuga
38. Bes 39. Ishtar 40. Hathor
41. Ishtar 42. Hathor 43. Qetesh
44. Afrodita 45. Afrodita Genetrix
46. Afrodita Pandemos 47. Freya
48. Dionisio
49. Marte; ambos planetas están asociados con el Fuego y la pasión.
50. La Ruptura de los Vasos.
51. Un grupo de fuerzas caóticas, destructivas y desequilibradas.
52. Después de la caída, Malkuth descendió y se posó sobre el Reino de las Conchas.
53. Once
54. Ain—Qemetiel, Ain Soph—Belial, Ain Soph Aur—Athiel.

55.	Kether	Thaumiel—Gemelos de Dios
	Chokmah	Ogiel—Los Obstaculizadores
	Binah	Satariel—Los Ocultadores
	Jesed	Gasheklah—Los Golpeadores, Los Rompedores
	Geburah	Golachab Los Quemadores
	Tiphareth	Tageriron—Los Regateadores, Los Disputadores
	Netzach	Oreb Zaraq Los Cuervos de la Dispersión
	Hod	Samael El Mentiroso o Veneno de Dios
	Yesod	Gamaliel—Los Obscenos
	Malkuth	Lilit —Reina de la Noche y de los Demonios
56.	Aries	Bairiron—La Manada
	Tauro	Adimiron—Los Sangrientos
	Géminis	Tzelilimiron—Los Golpeadores
	Cáncer	Shichiriron—Los Negros
	Leo	Shalhebiron—Los Llameantes
	Virgo	Tzaphiriron—Los Sangrientos
	Libra	Abiriron—Los Terrosos
	Escorpio	Necheshthiron—Los Descarados
	Sagitario	Nachashiron—Los Serpenteantes

Capricornio	Dagdagiron—Los Peces
Acuario	Bahimiron—Los Bestiales
Piscis	Nashimiron-Mujeres Malignas

57. Behemoth 58. Leviatán

Cuestionario-Secciones 7, 8, 9 y 10 (Alquimia, Insignias de Admisión y Diagramas, Alfabeto Griego, Tarot)

1. La alquimia solo emplea un calor gradual que se incrementa continuamente pero con cuidado, mientras que la química comienza con un calor violento y rápido.
2. Como la limpieza y purificación de Malkut para purgarla de la influencia de las cáscaras y devolverla a sus legítimos orígenes espirituales.

3. El pelícano 4. El Alambique 5. El Huevo Filosófico
6. El Athanor 7. El Retorta 8. Balneum Vaporis
9. Balneum Mariae

10. El símbolo del Azufre no toca ninguna de las cuatro Sephirot inferiores. La Cruz termina en Tiféret, donde se debe comprender el Triángulo Supremo.
11. El símbolo de la Sal abarca todas las Sephirot excepto Malkut.
12. El Símbolo de Mercurio abarca todas las Sephiroth excepto Kether. Los cuernos surgen de Daath.
13. La Cruz, la Media Luna y el Círculo.

14. Cruz 15. Mercurio 16. Verdadero

17. La Cruz del Calvario de Doce Cuadrados está formada por doce cuadrados que representan adecuadamente el Zodíaco. También alude al Río Eterno del Edén dividido en cuatro cabezas que corresponden a las cuatro triplicidades del Zodíaco.
18. La Pirámide de los Cuatro Elementos es una pirámide truncada. En los cuatro triángulos que componen los lados están los nombres hebreos de los Cuatro Elementos, Asch-Fuego, Maim-Agua, Ruach-Aire y Aretz-Tierra. En el ápice está la palabra Eth (Espíritu) y la base cuadrada contiene la palabra Olam (mundo), que implica el universo material.
19. La Cruz del Calvario de Diez Cuadrados está formada por 10 cuadrados que representan adecuadamente las diez Sephiroth en disposición equilibrada. También es la forma desplegada del Doble Cubo y el Altar del Incienso.
20. La Cruz de la Insignia del Hegemón abarca Tiphareth, Netzach, Hod y Yesod, y descansa sobre Malkuth. Además, la Cruz del Calvario de Seis Cuadrados es la forma desplegada del Cubo, y por lo tanto se refiere a las seis Sephiroth de Microprosopus.
21. La Gran Diosa Eva, tentada por los frutos del Conocimiento, se inclina y así los Pilares quedan sin soporte. El Árbol fue destrozado, y Adán y Eva cayeron del jardín. El dragón Leviatán surgió con siete cabezas y diez cuernos, y el Edén fue desolado. Los pliegues del Dragón

rodeaban Malkuth y lo vinculaban al reino de las conchas. Leviatán alcanzó hasta Daath en el Árbol, pero YHVH Elohim colocó las Cuatro Letras del Nombre y la Espada Llameante entre el jardín devastado y el Edén Supernal, para que no se viera involucrado en la Caída de Adán. La Caída del Edén representa el Yo Inferior simbolizado por Eva, que queda hipnotizado por el poder de la psique en despertar, y momentáneamente suspende su apoyo al Yo Superior, simbolizado por Adán.

22.

23. Un evento en el pasado lejano de la humanidad cuando el inconsciente colectivo de nuestra raza primitiva fue estimulado y se desarrollaron los comienzos de la inteligencia y la autoconciencia.

24. La estimulación de los Elementos psíquicos dentro de la Mente del iniciado.

25. La extensión de la Cruz Celta

26. Hru

27.

Letra	Nombre	Valor	Equivalente en inglés
Α α	Alfa	1	A (padre)
Β β	Beta	2	B
Γ γ	Gamma	3	G
Δ δ	Delta	4	D
Ε ε	Epsilon	5	e corta (mejor)
Zeta	Zeta	7	Zd (sabiduría)
Η η	Eta	8	e larga (par)
Θθ	Theta	9	Th (casa de gatos)
Ιι	Iota	10	I (ya sea pies o ajuste)
Κκ	Carra	20	K
Λλ	Lambda	30	L
Μμ	Mu	40	M
Νν	Nu	50	N
Ξξ	Xi	60	X
Oo	Omicron	70	o corto (caliente)
Ππ	Pi	80	P
Ρρ	Rho	100	R, Rh (vibrante)
Σσ	Sigma	200	S (a veces z)
Ττ	Tau	300	T
Υυ	Upsilon	400	U (larga o corta)
Φφ	Phi	500	Ph (mo*ph*ead)
Χχ	Chi	600	Kh (back*h*oe)
Ψψ	Psi	700	Ps
Ωω	Omega	800	aw (s*aw*)

APÉNDICE II

La Tabla de Combinaciones de Tziruph

(Transliterada en Letras Inglesas)

ALBTh	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	L
ABGTh	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	A
	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	B
AGDTh	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	A
	S	O	P	Tz	O	R	Sh	B	N	Th	G
ADBG	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	B	A
	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	H	S	G	D
AHBD	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	B	A
	P	Tz	Q	R	Sh	Th	V	O	G	D	H
AVBH	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	B	A
	Tz	Q	R	Sh	Th	Z	P	G	D	H	V
AZBV	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	B	A
	Q	R	Sh	Th	Ch	Tz	G	D	H	V	Z
AChBZ	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	B	A
	R	Sh	Th	T	Q	G	D	H	V	Z	Ch
ATBCh	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	B	A
	Sh	Th	Y	R	G	D	H	V	Z	Ch	T
AYBT	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	B	A
	Th	K	Sh	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y
AHBY	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	B	A
	L	Th	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K
ALBK	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	B	A
	M	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L
AMBL	N	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	B	A
	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M
ANBM	S	G	Th	Sh	R	O	Tz	P	O	B	A
	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N
ASBN	O	D	G	Th	Sh	R	O	Tz	P	B	A
	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S
AOBS	P	H	D	G	Th	Sh	R	O	Tz	B	A
	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O

APBO	Tz	--	H	D	G	Th	Sh	R	O	B	A
	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P
ATzBP	Q	Z	V	H	D	G	Th	Sh	R	B	A
	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz
AQBTz	R	Ch	Z	V	H	D	G	Th	Sh	B	A
	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q
ARBQ	Sh	T	Ch	Z	V	H	D	G	Th	B	A
	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R
AShBR	Th	Y	T	Ch	Z	V	H	D	H	B	A
	K	-	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh
AThBSh	K		T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
	L	[	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th
ABGD	Th	SANTZKE	K	Y	T	Ch	Z	V	H	G	A
	M		S	O	P	Tz	Q	R	Sh	D	B
ALBM	K		T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
	N		O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	M	L

The Right Table of Commutations

Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B
B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G
G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D
D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H
H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V
V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z
Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch
Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T
T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y
Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K
K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L
L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M
M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N
N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S
S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O
O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz	P
P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q	Tz
Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R	Q
Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh	R
R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th	Sh
Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A	Th

The Averse Table of Commutations

A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th
Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh
Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R
R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q
Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz
Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P
P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O
O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S
S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N
N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M
M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L
L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K
K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y
Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T
T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z	Ch
Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V	Z
Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H	V
V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D	H
H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G	D
D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B	G
G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A	B
B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	A

La Tabla Racional de Conmutaciones

ABGCh	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	A
	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Ch	B
AGDB	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	A
	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	B	G
ADHG	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	H	A
	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	B	G	D
AHVD	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	V	A
	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	B	G	D	H
AVZH	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	Z	A
	P	Tz	Q	R	Sh	Th	B	G	D	H	V
AZChV	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	Ch	A
	Tz	Q	R	Sh	Th	S	G	D	H	V	Z
AChTZ	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	T	A
	Q	R	Sh	Th	B	G	D	H	V	Z	Ch
ATYCh	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	Y	A
	R	Sh	Th	B	G	D	H	V	Z	Ch	T
AYKT	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	K	A
	Sh	Th	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y
AKLY	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	L	A
	Th	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K
ALMK	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	M	A
	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L
AMNL	B	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	N	A
	G	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M
ANSM	G	B	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	S	A
	D	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N
ASON	D	G	B	Th	Sh	R	Q	Tz	P	O	A
	H	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S
AOPS	H	D	G	B	Th	Sh	R	Q	Tz	P	A
	V	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O
APTzO	V	H	D	G	B	Th	Sh	R	Q	Tz	A
	Z	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P
ATzOP	Z	V	H	D	G	B	Th	Sh	R	O	A
	Ch	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz
AQRTz	Ch	Z	V	H	D	G	B	Th	Sh	R	A
	T	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q
ARShQ	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	Th	Sh	A
	Y	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R
AShThR	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	Th	A
	K	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh
AThBSh	K	Y	T	Ch	Z	V	H	D	G	B	A
	L	M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th
ABGD	Th	O	P	S	M	K	T	Z	H	G	A
	Sh	R	Tz	Q	M	L	Y	Ch	V	D	B

Bibliografía

Agrippa, Henry Cornelius. Tres libros de filosofía oculta. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.

Albertus Spagyricus, F.R.C. El manual del alquimista. Salt Lake City, Utah: The Paracelsus Research Society, 1960.

Budge, E.A. Wallis. Diccionario de jeroglíficos egipcios, Vol. 1 y 2. Nueva York, NY: Dover Publications, Inc., 1969.

Budge, E.A. Wallis. Religión egipcia. Nueva York, NY: Citadel Press, 1987.

Budge, E.A. Wallis. El libro de los muertos. Londres: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1949.

Budge, E.A. Wallis. Los dioses de los egipcios, Vol. 1 y 2. Nueva York, NY: Dover Publications, Inc., 1969.

Burckhardt, Titus. Alquimia. Longmead, Shaftesbury, Dorset: Element Books, Ltd., 1986.

Cicero, Chic y Cicero, Sandra Tabatha. El nuevo tarot ritual de la Aurora Dorada. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1991.

Cicero, Chic y Cicero, Sandra Tabatha. Secretos de un Templo de la Aurora Dorada. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1992.

Cirlot, J.E. Diccionario de Símbolos. 2ª ed. Nueva York, NY: Philosophical Library, 1983.

Crowley, Aleister. 777. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1973.

Cunningham, Scott. El Libro Completo de Incienso, Aceites y Brebajes. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1992.

Cunningham, Scott. Magia de Cristales, Gemas y Metales. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1992.

Cunningham, Scott. Enciclopedia de Hierbas Mágicas de Cunningham. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1990.

Davidson, Gustav. Diccionario de Ángeles. Nueva York, NY: The Free Press, Una División de Macmillan, Inc., 1992.

Denning & Phillips. Magia Planetaria. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.

D'Olivet, Fabre. La Lengua Hebrea Restaurada. Nueva York, NY: Samuel Weiser, Inc., 1981.

De Vore, Nicolás. Enciclopedia de Astrología. Nueva York, NY: Philosophical Library, 1947.

Essentia, Revista de Pensamiento Evolutivo en Acción. Verano 1981, Vol. 2.

Essentia, Revista de Pensamiento Evolutivo en Acción. Invierno 1983 - Primavera 1984, Vol. 5.

Fortune, Dion. La Qábala Mística. Nueva York, NY: Ibis Books, 1981.

Gilbert, R.A. El Compañero del Golden Dawn. Wellingborough, Northamptonshire: The Aquarian Press, 1986.

Gilbert, R.A. El Hechicero y su Aprendiz. Wellingborough, Northamptonshire: The Aquarian Press, 1983.

Godwin, David. Enciclopedia Cabalística de Godwin. 2ª ed. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.

Godwin, David. Luz en Extensión. St. Paul, MN: LlewellynPublications, 1992.

Godwin, Malcolm. Ángeles, una Especie en Peligro. Nueva York, NY: Simon and Schuster, 1990.

Gonzalez-Wippler, Migene. Una Cábala para el Mundo Moderno. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1990.

Gray, William G. La Escalera de las Luces. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1981.

Hall, Manly P. La Filosofía de la Astrología. Los Ángeles, CA: The Philosophical Research Society, Inc., 1947.

Hall, Manly P. Las Enseñanzas Secretas de Todas las Edades. Los Ángeles, CA: The Philosophical Research Society, Inc., 1977.

Holmyard, E.J. Alquimia. Nueva York, NY: Dover Publications, Inc,. 1990.

Kaplan, Aryeh. Sefer Yetzirah. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1990.

Knight, Gareth. Una Guía Práctica del Simbolismo Qabalístico. Nueva York, NY: Samuel Weiser, Inc., 1983.

Kraig, Donald Michael. Magia Moderna. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1988.

Lapidus. En Busca del Oro. Nueva York, NY: Samuel Weiser, Inc., 1976.

Enciclopedia Larousse de Mitología. Nueva York, NY: Prometheus Press, 1959.

Lewis, Naphtali. Samotracia. Nueva York, NY: Bolligen Series LX-1, Pantheon Books, 1958.

March, Marion D. y McEvers, Joan. La Única Manera de Aprender Astrología. Vol. 1, 2 y 3. San Diego, CA: Astro-Analytic Publications, Inc., 1976.

Mathers, S.L. MacGregor. La Cábala Revelada. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1989.

McCurley, Foster R. Mitos Antiguos y Fe Bíblica. Filadelfia, PA: Fortress Press, 1983.

McLean, Adam. El Mandala Alquímico. Grand Rapids, MI: Phanes Press, 1989.

McLean, Adam. Un Tratado sobre la Magia Angelical. Grand Rapids, MI: Phanes Press, 1990.

Regardie, Israel. La Aurora Dorada. 4ª ed. St. Paul: Llewellyn Publications, 1982.

Regardie, Israel. Fundamentos de la Magia Práctica. 2ª ed. Wellingborough, Northamptonshire: The Aquarian Press, 1983.

Regardie, Israel. El Sistema Completo de Magia de la Aurora Dorada. Phoenix, Arizona: Falcon Press, 1984.

Regardie, Israel. Un Jardín de Granadas. 2ª ed. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1988.

Regardie, Israel. La Piedra Filosofal. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1978.

Regardie, Israel. El Árbol de la Vida. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1972.

Regardie, Israel. El Manual de Un Año. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1981.

Sauneron, Serge. Los Sacerdotes del Antiguo Egipto. Nueva York, NY: Grove Press, Inc., 1960.

Schlcicher, Joan L. "Los Oráculos Caldeos." Sabiduría Antigua para la Vida Moderna. Enero/Febrero/Marzo 1993, Vol. 53, No. 1, pp. 20-22.

Silberer, Herbert. Simbolismo oculto de la alquimia y las artes ocultas. Nueva York, NY: Dover Publications, Inc., 1971

Smith, George. La versión caldea del Génesis. Londres, Reino Unido: Sampson, Low & Co. 1876.

Spretnak, Charlene. Diosas perdidas de la Grecia antigua. Boston, Mass: Beacon Press, 1978.

Stanley, Thomas. Los oráculos caldeos. Gillette, Nueva Jersey: Heptangle Books, 1989.

Stebbing, Lionel. Diccionario de las ciencias ocultas. Londres: Emerson Press, Fecha desconocida.

Thompson, C.J.S. El atractivo y romance de la alquimia. Nueva York, NY: Bell Publishing Company, 1990

Torrens, R.G. Los rituales secretos de la Aurora Dorada. Nueva York, NY: Samuel Weiser, Inc., 1973.

Tyl, Noel. Construcción del Horóscopo: Volumen 1: Los Principios y la Práctica de la Astrol ogía. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1973.

Waite, Arthur Edward. El Museo Hermético. York Beach, Maine: Samuel Weiser, Inc., 1991.

Whitcomb, Bill. El Compañero del Mago. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.